●平成11年12月1日発行(毎月1回1日発行) ●第1巻 第6号 通巻6号

新型ゲームボーイGBアドバンス続報!

Monthly ファミ通64+(プラス)

ファミ通64+(プラス) [1999.12 10/21発売号]

ロク ヨン プラス



1999.12
490円

任天堂全面協力



巻頭インタビュー ゼビウスの生みの親が遊びの本質を鋭く分析・ゲームスタジオ 遠藤雅伸



速報 ポケットモンスター金・銀／ポケットピカチュウカラー 金・銀といっしょ



特報 64DD 11月11日より会員募集受付開始!



徹底解析 ゲームボーイ ドラゴンクエストI・II／スーパーロボット大戦64





ファイアーエムブレム トラキア776
牧場物語GB2／ウィザードリィ エンパイア





特集 ゲームボーイの現在形と未来形
21世紀の携帯ゲーム機の可能性を探る



GameWave
毎週水曜深夜
TV東京／大阪／
愛知で絶賛放映中

ランドネットの全貌が判明!

最強の敵「マリオ」を倒すために

⇩



Nintendo

GAME BOY COLOR

ゲームボーイカラー専用カートリッジ

GAME BOY COLOR ONLY



「マリオゴルフGB」はゲームボーイカラー専用カートリッジです。ゲームボーイカラー以外の本体では使用できません。

イケてるっ!…ゴルフゲーム

ターを育てよう!

15 PAR 4 256 YARDS

14 PAR 3 185 Y

17 PAR 368 YARDS

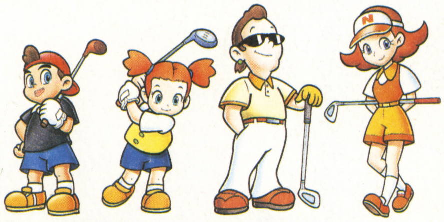
COLOR 専用

▶大好評発売中!◀

マリオゴルフGB™

メーカー希望小売価格 3,800円(税別)

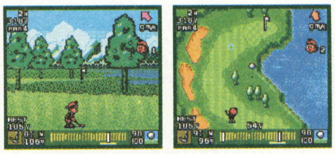
★「マリオゴルフGB」ってどんなゲーム?



●育てる楽しみ、成長するキャラクター

「マリオゴルフGB」の4人のキャラクターは、遊べば遊ぶほど経験値を得て成長します。各パラメータごとに成長させることができるので、例えば「飛距離が多いキャラクターを育ててみたい!」というような要望にもお答えできます。しかしバランスがとれたキャラクターに育てるにはかなり難しいようです。

●本格ゴルフゲーム&ストーリーモードで内容充実



「マリオゴルフ64」と操作性を近づけた本格派ゴルフゲーム。操作は簡単!誰でもいろいろなショットが打てます。さらにストーリーモードでは次々と難敵クラブチャンピオンを倒し、最後は最強のゴルファー「マリオ」と対決だ!

●64GBパックで楽しさ倍増!



64GBパックで「マリオゴルフGB」で育てたキャラクターを「マリオゴルフ64」に持っていく事ができます。最大4人まで持っていく事ができるので、仲良し4人で対戦することもできちゃうんだ!

※マリオゴルフGBの他に、64GBパック・マリオゴルフ64・NINTENDO 64が必要になります。


NINTENDO64
バープロ最強宣言!
バーチャルプロレス2
〜王道継承〜
VIRTUAL PRO-WRESTLING 2
振動パック対応
2000年1月発売予定／価格未定
ジャンル:スポーツ（プロレス）／プレイ人数:1〜4人
対応周辺機器:コントローラパック、振動パック／容量:256M+256Kバッテリーバックアップ

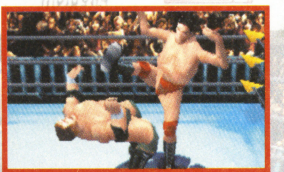
従来のポリゴンゲームの常識をはるかに超えた「驚異的な選手数」、多彩な技の組み合わせでどんな試合展開も表現可能な「創造性」、迫力ある選手のぶつかり合いやマットのきしみが伝わってくる「質感」、技に入る角度からフィニッシュ時のフォームまで細部にこだわった「リアルさ」、シンプルなシステムの奥にひそむ「戦略性」、プロレスゲームの5大特性をすべて兼ね備えた至極の1本。これぞ史上最強のプロレスゲーム!

97年末発売の「バーチャル・プロレスリング64」が、あの全日本プロレスとタッグを結成!その名も「バーチャル・プロレス2～王道継承～」。2000年1月、堂々凱旋!



全日本プロレスのレスラーが実名って本当なの?

そう、今回のバープロはあの「王道」**全日本プロレス**とがっちりタッグを組んだ!“アンタッチャブル”**三沢光晴**、“デンジャラスK”**川田利明**、“バーニング”**小橋健太**、そしてあの「皇帝戦士」**ベイダー**までおなじみの面々が実名で登場だ!



●ジャイアント馬場復活!?

16文キック、**かわず落し**、**ランニング・ネックブリーカー・ドロップ**、世界を震撼させた数々の大技とともにあの“**世界の巨人**”が帰ってくる!「王道」は**永遠に不滅**です。

●じゃあ全日以外のレスラーは出てないってこと?

もちろん**前作からのキャラクター**も全員勢揃い。**日米プロレス界**、そして**世界の格闘界**からファイターたちがバープロに集結。ポリゴンでこれだけの選手を再現できるのはバープロだけだ。君の手であの**夢の対決**を実現させろ!

前作とはどこがちがうの?



●登場レスラーの数が大幅アップ

プロレス界はもちろん各格闘ジャンルから**100名以上もの**戦士たちが集結、隠しキャラ“**レジェンド・レスラー**”を見つけ出せ!



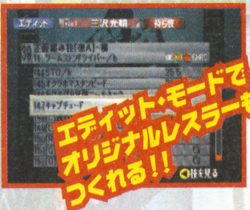
●演出効果のパワーアップ

期待感をあおる**テーマ曲に合わせた入場シーン**や試合後に様々な視点からの**フィニッシュシーンのリプレイ**も挿入。前作より要望のあった**凶器のリング内への持ち込み**、**ダウンしている相手をまたぐ**といった動作なども新たに付け加え、さらに君の**プロレス魂**を熱く揺さぶるぞ!!

技の数は何種類ぐらいあるの?

エルボー、スープレックス、パワーボムなどスタンダードなプロレス技からルチャリブレの空中殺法、本格的なサブミッション、顔面パンチまでその数なんと**1000種類以上**。**ハイスパートレスリング**から**本格的なシューティング・ファイト**まで、ありとあらゆるファイトスタイルが楽しめるぞ。相手の得意技を繰り出す**「おきてやぶり」**から**幻の必殺技「エメラルド・フロウジョン」**まで完全再現。バープロに不可能な技は存在しない!

エディットモードは今回もあるの?



もちろん今回も**エディットモード**を搭載。しかも今回は名前、コスチュームはもちろん、顔、体格、スタイル、パラメータ、持ち技まで自由に設定し君だけの**完全オリジナルレスラー**を制作可能。君の分身でプロレス界に君臨せよ!

その他にもすごいモードが満載って聞いたんだけど

なんと今回はレスラーだけではなく、**ベルトまでエディットできてしまう**。おまけに**「チャンピオンロード」**で君が架空の団体を興すこともできる。**君だけの理想のプロレス界**をつくりあげろ!その他にもトーナメント、リーグ、ランキング、大会と様々なモードが盛り込まれており、これぞまさに**「一生遊べるプロレスゲーム」**だ!



IT'S VADER TIME!!!

アスミック・エース エンタテインメント株式会社　ソフトウェア事業部
〒113-8405　東京都文京区本郷5-24-5　TEL.03-3817-8055(月～金10:00～17:00)
Asmik Ace Entertainment Inc.



TAITO
GAME BOY COLOR
ゲームボーイは任天堂の登録商標です。
草原へ森へ、そして魔界へ…
クイックスで対決しながら、
冒険の旅をしよう!
オリジナルモード
QIX 14.6% 2202
フィールドを仕切って追いつめろ!
あの元祖・クイックスが遊べるよ!
トレジャーモード
うしかいのそうげん
「ちゅー! こっからさきは
とおしません。
52.1% 8166
クイックスで大冒険! 40匹のモンスターと対決して図鑑を作ったり、100種以上物宝物を手に入れて大富豪になりながら、隠された秘密を解いて行くぞ。
バトルモード
アイテム スピードアップ
Pow Lv
Speed UP
$ 500
$ 5350
アイテムをとったとき スピードが
あがります。
通信ケーブルで、友達と対戦だ。
勝って相手のアイテムを奪え!
クイックスアドベンチャー
10/22発売
¥3,980円(税別)
©TAITO CORP. 1999
株式会社タイトー®
本社:〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3
タイトーホームページ URL http://www.taito.co.jp/
家庭用ゲームに関するお問い合わせは:〒223-8570 神奈川県横浜市港北区高田町50 タイトーお客様係 TEL:045-593-7115(受付時間 月~金 13:00~17:00)

CONTENTS

ファミ通64+

アスキー
1999年10月21日発売
定価 490円(税込み)


P10

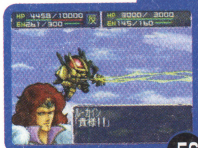

P16


P26



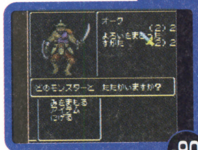
P28


P38


P56


P70


P86


P90


P98



ファミ通64+12月号

COVER

キャラクターデザイン/松下進
イラストレーション製作/前田裕幸
(SUSUMU MATSUSHITA COMPANY)
エアブラシ/川崎秀紀
(SUSUMU MATSUSHITA COMPANY)

デザイン/村田順一

PRESENT seeP.125

表紙クイズ "クッパを探せ!"

表紙のたくさんのクッパの中に、ひとりだけほかのクッパと違っているものがいます。そのクッパは「下から何段目」の「右から何番目」でしょうか? 探し出して官製はがきでお送りください。5名の方に「秘密のプレゼント」を差し上げます。詳しい応募方法は、125ページをごらんください。

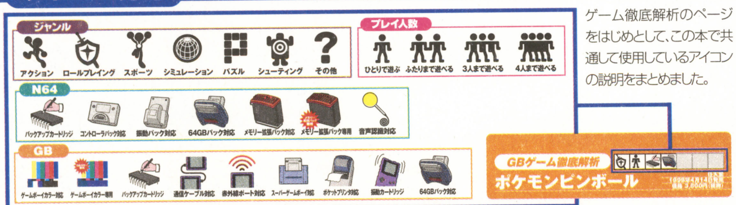
発行所　株式会社アスキー
〒151-8024　東京都渋谷区代々木4-33-10
●03-5353-8111(大代表)
発行/株式会社アスキー

Nintendo powered by ファミ通

GAME INDEX

PRESENT seeP.125　このマークは読者プレゼントのマークです。応募方法はプレゼントのページにあります。

アイコンの見方



ゲーム徹底解析のページをはじめとして、この本で共通して使用しているアイコンの説明をまとめました。

※本誌に掲載した商品の価格は、とくに断わりのないかぎりすべて税別です。

64+ MONTHLY DATA

1999.09

売り上げ TOP10

●集計期間●1999年8月30日～9月26日

1 ゲームボーイ ドラゴンクエストI・II

→ －

エニックス
1999年9月23日
4,900円

269,937本 累計269,937本



RPGの元祖ともいえる『ドラゴンクエストI・II』が、ゲームボーイで登場。『ドラクエ』ファンの人も、プレイしたことがない人も、絶対にはまること間違いなしだ!

2 ファイアーエムブレム トラキア776

→ －

任天堂
1999年8月28日
6,000円

84,588本 累計114,692本



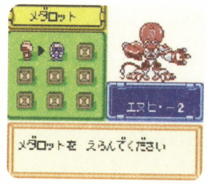
シリーズ最新作。前作『聖戦の系譜』に登場した、レンスター王家のリーフが主人公となって活躍するぞ。システム面も格段にパワーアップし、遊びやすくなっている。

3 メダロット2 カブトバージョン クワガタバージョン

→ －

イマジニア
1999年7月23日
3,980円

77,975本 累計295,035本



メダロット(ロボット)にさまざまなパーツを装備させ、悪事を働く"ロボロボ団"と戦おう。バージョンによって、最初に手に入るメダロットの種類などが異なるぞ。

4 遊戯王デュエルモンスターズII ～闇界決闘記～

→ －

コナミ
1999年7月8日
4,500円

65,902本 累計787,268本



さまざまなデュエリストとの対戦が熱い『遊戯王デュエルモンスターズ』の続編が登場。1ターンごとに複数のカードを使って、融合することが可能になったのだ。

5 ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ

→ －

任天堂
1999年1月21日
5,800円

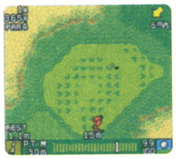
50,396本 累計1,130,984本



任天堂を代表するキャラクターたちが一同に集まった、対戦アクションゲーム。ルールはとっても簡単、相手を叩いたり、投げたりしてステージ外に落とすだけでいいのだ。

※売り上げTOP10は、ニンテンドウ64、ゲームボーイ、スーパーファミコンの販売数を同一の条件のもとに集計したものです。左から今月の順位、先月の順位、タイトル、推定販売本数、累計販売本数、ジャンル、プレイ人数、メーカー名、発売日、価格(税別)を表しています。

6 マリオゴルフGB



任天堂 1999年8月10日 3,800円

36,748本

累計180,797本

7 ポケモンスタジアム2



任天堂 1999年4月30日 5,800円

30,171本

累計595,169本

8 マリオゴルフ64



任天堂 1999年6月11日 6,800円

26,748本

累計435,629本

9 スター・ウォーズ 出撃ローグ中隊！

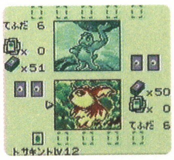


任天堂 1999年8月27日 6,800円

19,837本

累計37,949本

10 ポケモンカードGB



任天堂 1998年12月18日 3,500円

18,801本

累計838,183本

読者の選ぶNP書き換え希望ソフト TOP10

1	ドラゴンクエストV 天空の花嫁	70
2	ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	63
3	ドラゴンクエストIV 導かれし者たち	60
4	ドラゴンクエストVI 幻の大地	56
5	ドラゴンクエストI	48
6	ゼルダの伝説 神々のトライフォース	39
7	不思議のダンジョン 風来のシレン	39
8	ドラゴンクエストII 悪霊の神々	37
9	ファイナルファンタジーIV	34
10	ファイナルファンタジーV	31

今月のピックアップ ドラゴンクエストV



エニックス
1992年9月27日
9,600円

『ドラゴンクエスト』シリーズ第5作目。『IV』から数百年後の設定ではあるが、直接的なつながりはないので、『ドラクエ』をプレイしたことがない人でも楽しめる。また、新たに加わった"モンスター仲間システム"により、モンスターを仲間にすることが可能になった。そして、主人公と同じようにレベルアップし、武器や防具の装備もできるため、遊びの幅が広がったぞ。

読者が持っているゲーム機 TOP10

1	ニンテンドウ64	85
2	スーパーファミコン	77
3	ファミコン	52
4	プレイステーション	49
5	ゲームボーイカラー	48
6	ゲームボーイ	46
7	ゲームボーイポケット	43
8	セガサターン	23
9	ポケットステーション	18
10	ドリームキャスト	10

●集計期間●1999年9月1日～9月30日

NINTENDO POWER 書き換え TOP10

1	ファイアーエムブレム トラキア776	任天堂
2	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	チュンソフト
3	スーパーマリオコレクション	任天堂
4	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	任天堂
5	スーパーマリオワールド	任天堂
6	ピクロスNP Vol.3	任天堂
7	ファイアーエムブレム 紋章の謎	任天堂
8	マザー2 ギーグの逆襲	任天堂
9	牧場物語	ビクターインタラクティブソフトウェア
10	ドカポン3・2・1 ～嵐を呼ぶ友情～	アスミック

●ニンテンドウホームページより9月分

※読者の選ぶNP書き換え希望ソフトTOP10、読者が持っているゲーム機TOP10は、ファミ通64+のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。なお、右の数字は票数を表しています。

あそぶのうみそ

あそぶのうみそ

巻頭クロストーク連載 そのさん



遠藤雅伸（ゲームスタジオ代表）

伝説の名作『ゼビウス』の生みの親、遠藤雅伸氏に遊びについて語ってもらいました。歯に衣着せぬ発言の数々は少しショッキングかもしれませんが、得てして本当のことって耳が痛いもんです。これからのゲームのことやプレイヤーの意識の問題まで、遠藤さんの3時間分の熱いトークをギュッと圧縮。もちろん『DT(仮)』の情報もバッチリです。

──趣味が音楽で、小さな頃からクラシックのピアノを習っているとお聞きしたんですが。おぼっちゃまだったんですか?(笑)

遠藤　おぼっちゃまではないです。母親がなにか身に付けるんだったら音楽がいいだろう、ってことで、給料3ヵ月分くらいでピアノ買ったんでしょう。

──自分の意志ではじめたんですか?

遠藤　そうですね、よくは憶えていないんですけど。それが原因で小学校の3、4年ぐらいになるとムチャクチャ迫害されてました。

──やめたいって思うときもあったんですか。



遠藤　それだけでイジメの対象ですからね、運動神経はまったくないし。報われるのは小学校6年生くらいかな。ロックとかは低俗な音楽と捉えていたんで、クラシックしか聴きませんでした。さすがに高校に入ってそれじゃあマズイと思って、ピアノ以外ではトランペットが一番得意だったんで、ジャズのビッグバンドやってみたんですよ。ロックに関しては、当時プログレッシヴ・ロック(※1)が流行っていて、キーボーディストの地位がずいぶん高くなってきて、いいカンジでした。

──EL&P(※2)とか?

遠藤　そうですね。キース・エマーソンは大好きですねぇ。感性の違いはあるけど、リック・ウェイクマン(※3)よりキース・エマーソンのほうが全然カッコイイですよ。

──よろしければ、ぜひ弾いていただきたいんですけど。

遠藤　弾けるかな?

＊演奏中＊

遠藤　こんな曲ですよね。

──EL&Pの『ナットロッカー』。



遠藤　そうそう、これってクラシックの曲じゃないですか。これを聴いたときにキース・エマーソンってこういうフレーズ弾くんだなって思って、少しロックに親近感みたいなものを感じたんです。で、レッド・ツェッペリン(※4)を聴いたんですけど、レッド・ツェッペリンって名前でレコードがいくつもあるんで驚いてね。**なんでレッド・ツェッペリンの何何第一番、何短調とか書いてないの?** ってめちゃめちゃ違和感ありました(笑)。仕方なくデビューアルバムを聴いたんですけども、ボーカルの声がすっごい気持ち悪くて。歌も習ってたんで、シャウトみたいな無駄な音の出し方をしてるのがイヤで、もう身の毛のよだつ思いをして聴いてましたけどね。同じころディープ・パープル(※5)の『ハイウェイ・スター』って曲で、ハモンドオルガンをジョン・ロードが弾いていて、それは比較的頭になじむんですよ。だったらこっちを聴いて、**好きになろうと努力しました**。シングル買って擦り切れるぐらい。それでやっとロックに対して、大丈夫になりました。

──わざわざ努力してロックを聴こうと思った目的は何ですか?



遠藤　基本的に**勉強が好きなのと**、やったことがないものを、どんどんやっていきたい、という欲求だと思います。音楽が趣味っていうのと、音楽鑑賞が趣味っていうのは違うんです。音楽は自分で弾いてなんぼですから。でも仕事として音楽畑に進むつもりはまったくなかったんですよ。クラシック畑じゃない人で、自分より上手い人を見てすごく納得しました。そういう人を見ると納得しちゃって、音楽は聴いても楽しめるもんなんだなぁ、と。

──遠藤さんとしては音楽でも何でもある程度のレベルまで到達していながら、自分では到達できないレベルに尊敬にあたいするヒトがいれば納得してほかジャンルに移ることができるわけですよね。ではゲームにたずさわっていらっしゃってこれはやられたな、と思ったものって何かありますか。



遠藤　えーとね、『ファイナルファンタジー(以下FF)』シリーズ。**めんどくさくて、作る気にならない(笑)**。でもね、『FFVII』のときに絶対成功して欲しいな、って思ってたんです。あれが成功しなかったら『FF』みたいなモノが二度と作れなくなっちゃうでしょ。本当に成功して良かったと思う。『FFVIII』で違う方向に進んでしまって、がっかりですけど。ほかにとくにやられた感の強いものはないですね。

──最近の趣味は『巨人のドシン1』(※6)とおっしゃってましたが。

遠藤　『ドシン』やってますね(笑)。毎日やってますよ。まだ発売してないんですけど、もうクリアーしました(笑)。

──どんな遊びかたをされました?

遠藤　わりとなんでもやるというか、最初の一回はいろいろやってみて。

──とりあえずモニュメント全部みたいな。

遠藤　それは2順目です。初期化して2順目でモニュメント15個出したとこで、16個目はなんで"?"のままなんだろうって、パーラムに電話しました(笑)。サイテーなんですけど、よく電話しちゃいます(笑)。しかも直接**「すいません飯田さんお願いしたいんですけど」**って言っちゃいますね。(笑)。

──でも普通の人は持ってないからバレちゃいますね。

遠藤　**「一般のものですけども」**って言ったところで毎回バレてますね。

──普通の人は一般のものなんですけどって言いませんよ(笑)。ところでドシンは純粋に楽しめていますか?

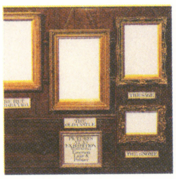


遠藤　楽しいですね。楽しいからイイ感じ。飯田さんの作ってるゲームは感覚的な部分で非常に味がある。まえにうちにいた柴田クンもいっしょに作っていて、彼もそういう部分を大切にして力押ししないんで、すごくいいカンジです。**なにより悪いことできるのがいい**んですけどね、赤くなったり黄色くなったり(笑)。

──ちょうどファミコンの『ドラクエII』が出たとき、当時の『ファミコン通信』で遠藤さんに連載をお願いしたんですけど、そこでハーゴンを倒す前と後でメッセージの変わるキャラクターのところに行ってビデオで撮った、っていうお話を読んで、"すごくやるヒトだなー"って思ったんです。そんな遊び方って最近でもなさるんですか?



やったことがないものをどんどんやっていきたい



※1 プログレッシヴ・ロック
クラシックやジャズの要素を取り入れた、'70年代始めに起こったロックスタイルの総称。

※2 EL&P
Emerson, Lake and Palmer の略。1970年にデビュー。鍵盤楽器を主体としたサウンドで人気を博す。遠藤氏が弾いた曲は、『展覧会の絵』に収録されている。

※3 リック・ウェイクマン
EL＆Pと人気を分けていたプログレッシヴ・ロックバンド、YESのキーボーディスト。

※4 レッド・ツェッペリン
ジミーペイジ、ロバート・プラント、ジョン・ポール・ジョーンズ、ジョン・ボーナムの4人による伝説のハードロックバンド。

※5 ディープ・パープル
ギタリストのリッチー・ブラックモアを中心に、1968年に結成されたハードロックバンド。『ハイウェイ・スター』はアルバム『Machine Head』に収められている。ジョン・ロードはそこで、キーボーディストとしてハードロックには珍しい楽器である、ハモンドオルガンを演奏していた。



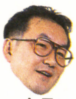
ゲームの楽しみ方を無限に広げられるかもしれない

遠藤　やるゲームとやらないゲームってのがはっきり分かれていて、**自分でやるゲームはやり込んでます**ね。最近では『ドシン』の前は『カルドセプト・エキスパンション』(※7)。絶対やらないつもりだったんですけども、友の会の会員になると、**カードセットをくれるっていうんで、つい(笑)。**

――遠藤さんでも会員にならないともらえないんですか?

遠藤　会員に抽選でプレゼントだったんですが、ホームページを見ると名誉会員なる存在があったので、**「名誉会員になれば抽選なしでカードセット貰えますよね」**って電話したら、「名誉会員ですか……わかりました。」って(笑)。**「そのかわり遠藤さんゲームをやってくださいね」**って言われて。

――(笑)。それは一般人ではなく遠藤さんとして?



遠藤　そうです。もともとサターン版で遊んでいたので、ソフトを手に入れて**3日目でコンプリート**、さらにすべてのカードを4枚ずつ揃えました。名誉会員になったので会員専用のホームページにも行って、オレはこのブックだ! って、使っているえげつないブックを紹介したりして(笑)。しかも「ど～も!」とか言いながらチャットなんかにも平気で行ったり。そしたら会員番号が2桁だとみんなが騒ぐんで、**「名誉会員だからだ!」**と自己紹介もするんですよ(笑)。

――(笑)。そのときは名前は出しているんですか?

遠藤　当然本名です。**また遠藤のやろう来やがった**みたいなカンジですよ。

――どうなんですかね。遠藤さんだと思ってるんですかね、遠藤を騙る悪いやつだと思ってるんですかね?



遠藤　ネットではもう遠藤といえば悪いやつ、って浸透してますよね。いろんなところから文句言われたりとか、**出入り禁止とか多いんです**(笑)。カルドセプトもそれなりに良くできていたので開発者に会ってみたいとお願いして、ついでに対戦もしたのですが予想どおり弱くて。チャットで**「開発者と対戦したけど激弱だったぜ!」**とか言うと怒るんですよ、みんな。そんなこと言わなくたっていいだろとかね(笑)。開発者の方は「対戦だの戦略だの言っても結局は運の勝負になって、人間どうしの駆け引きがないからつまらない!」と言っても、「そうなんですよ」程度でべつに気にしないんです。むしろ「こうすれば良くなる」という話に進むんですが、思い込みの強いプレイヤーはそういう否定的な意見をまったく理解しない。あくまでも遊びなんだから、そういうヤツとは真面目に話し合っちゃいけないんですけど、引き下がれば増長するし、間違ったことを言ってるのではないので議論になれば絶対に勝てるから相手になっちゃうので、毎回もめごとになってます。**すみません控えてください**、って管理者から怒られてます(笑)。

――(笑)。ところで、遊んでいるゲームではなく、お仕事としてのゲームについてなんですが、『DT』(※8)ってずっとシステムの名称だと思ってたんですよ、あれはシステムまでひっくるめた遊びの名称って考えていいんですか?



遠藤　ボクらのなかで『DT』って呼んでいるのは、あるテクノロジーなんですよ。スペースワールドで発表されたの見ていただいたらわかると思うんですけども、『DT』っていうのは非常に濃い世界観を持っているんです。ある特別な世界観があって、それを作り上げていくテクノロジーを『DT』と呼んでいます。第2次世界大戦のあたりからバックストーリーは始まってるんで、とても長い物語なんです。メインのストーリーは、1998年から2003年くらいに『DT』という新たなテクノロジーが開発されて、その影響で世界がいろいろ変わっていかなければならないという話です。それほど珍しい設定ではないんですけど、**まだゲームでやってる人はいないんじゃないかな。**変身ものっていうか、ミュータントものっていうか、お茶の間ものっていうか、学園ものと世界征服ものが一体化している、って感じなんですけど(笑)。**モバイルノベル**、って発表しましたけれども、最初は**64DDとGBをつないでどんなことができるのか**、っていうところからスタートしてるんです。もちろん麻雀とかが王道だと思うんですよ。でもそれではつまらないので、じゃあカードゲームでいこうということになったんですけどね。

――カードゲームになった具体的な理由は何ですか?



遠藤　カードゲームって何が楽しいのかなって考えると、**集めることのおもしろさとプレイするおもしろさ**、このふたつがありますよね。でもプレイすることはやがて飽きてきますよね。収集はその過程でカードの背景を自分で理解する楽しみというのがあります。その楽しさをもうちょっと広げるために、バックにすごく大きなストーリーと世界観を創り込んで、それを短いエピソードという形で、こまぎれにカードごとに出していって、**全体のストーリーはプレイヤーが組み立てられる**という仕組みにしました。うまくすれば楽しみ方が無限に広げられるかもしれない。プレイヤーがストーリーをちゃんと組み上げられるかどうかというのはわからないですけど、そんな形の提案でやっていこうと思っています。

――バックストーリーをメインで楽しむこともできるわけですね。

遠藤　ストーリーがいまの状態で14メガかな? すでにカートリッジの限界なんです。でも、まだがんばりますよ。**新しい文章の読み方というのがゲームボーイでできる**んだったら、モバイルノベル側に振ってあげたほうがいいかもしれないと思ってますし。いままでみたいな形のゲームだけでは、物語の世界観を理解してもらうのは非常に難しいですからね。カード全部のお話を読むことによって『DT』全体の世界観の1パーセントぐらいは理解してもらえるかなぁ。内容は主人公は高校生なんですが、あとはやけにおっさんやおばさんが出てくる話なんですね。ただの飲んべえとか、あまりステキな人はでてこないですね、変態も多いし。近未来というよりちょうど現代もののミュータントSF系っていうか、サイボーグ系っていうか。とにかくおもしろいです。

――単体のカードの持つストーリーが、ひとつの大きな物語に組み込まれていくことまでは理解したんですけど、64DDとGBをケーブルでつないで、プレイヤーどうしの対戦みたいなものはどうなるんですか?



遠藤　最初の段階ではまだ踏み込めないと思うんですよ。ボクらの考えているカードゲームのルール自体がすごく難しいんで、なかなか遊



※6『巨人のドシン1』
64DDソフト。1999年12月発売予定。一定の条件を満たすと、住民がモニュメントを建設するイベントがある。作者はパーラムの飯田和敏氏、柴田賀盆氏はシミュレーション部分の監督を担当。悪いこととは、島の住民のココロをもてあそぶ変身ゴッコかと思われる。



※7『カルドセプト・エキスパンション』
セガサターンで人気を博した、カード式戦略シミュレーションゲームのプレイステーション移植版。ゲームに勝つごとに、クリーチャーやアイテムスペックといったカードが増え、それらを使ってより強いブックを作ってゆく戦略性の高いゲーム。



※8『DT(仮)』
64DDとゲームボーイを接続する『64GBケーブル』を使ったプロジェクト。ゲームスタジオのHPによれば『DT』の意味は"Druaga's Tower"でも、"Data Transformer"でも何でもOKなんだそうだ。
http://www.gamestudio.co.jp/

遊びなれていない人たちでも触れられる入り口を用意したい



んでもらえないと思うんですよね。**『DT』はボクらが本当にやりたいゲームの入り口にしかすぎないんですよ**。じつは『DT』には5段階のルールがあるんです。本当にやりたいのは3番目以降のルールなんですけど、普通のヒトには3番目のルールですでに難しいかな、って思ってるんで、少なくとも1番目と2番目のルールだけで遊べるような状態で出して、理解してもらわないと。

――いまは最初のレベルのルール設定を練っている段階なんですね。



遠藤　遊びだってルールを理解してはじめてできることと、理解できなくてもちゃんと楽しめるレベルのものってあるんで。でも**遊びというものをちゃんと理解できないヒトが多い**世の中なんで困りますよね。最終的にはプレイヤーどうしが巧妙な戦略をたてて、陥れたりとか欺いたりいろいろできるようなレベルまで持って行きたいんですけど、最初は絶対理解できないと思うので、ゲームをやってくれる人を入り口までお連れしたいなぁ、というのが今回の『DT』ですね。

――遊び方、ひいては遊びというものを理解できないヒトたち向けに作ると。



遠藤　**ゲームをプレイしてる層が全然変わってきてる**と思うんですよ、軽いRPGというものでも攻略本がないとできないようなヒトたちがすごく多いわけですから、そういうヒトたちに向けて、ある程度は簡単な部分を用意しなきゃならない。『DT』はモバイルノベルの部分がダントツにおもしろいんでみんな入ってきてよ、っていう作戦なんです。けど、その物語を読むという楽しみが入ってくるため、専門用語がすごく多いんですよ。『DT』というテクノロジーはね、って説明を始めた段階で、その説明のなかに出てくる用語がほとんどのヒトに理解できないようなストーリーなんで、それをわかるようにするために文章をハイパーリンク形式(※9)にして、わからない単語を検索できるような形に作ってあります。

――辞書機能ですか?

遠藤　そうです。すごい大変だったんですけど、それをやらないと普通の人には読み切れないと思ったので。でもうまく機能してます。紙媒体のものとはまったく異質な、『DT』じゃなきゃとても読めない、ってカンジのものになっています。しかもとても操作が簡単で、インターネットみたいに仰々しくない。漢字の読み方がわからないときにピピピって押したら、読み方がわかりますからね。あと単語以外にも物語のなかの暗喩も、わかりにくいものに関しては、それがなにを意味してるか、っていう解説もちゃんとつけることにしました。そうじゃないと文章読み慣れてる人と読み慣れてない人には、読解力に圧倒的な差があるので。しかも辞書機能自体が遊びのネタになるような形になっています。だから『DT』のなかでも一番売りになるのは、モバイルノベルというハイパーリンクしながら読んでいく部分なんですよ。それが『DT』の世界観とうまくハマれば、おもしろいかな、と思っています。

――お話をうかがっていて、プレイヤーが楽しみ方を知らない現状に対して気を使っていらっしゃる印象なんですが。高度な戦略やプレッシャーがあってはじめて遊びは一層楽しくなるということと、それを理解できないプレイヤーのギャップをうめる作業を、すごく意識的にされていると思うんですけど。

遠藤　やんなきゃだめだと思ってます。と言うのは何でもそうなんですけども、**行き過ぎがけっこうある**んですよね。『FFVIII』とかってやりました?

――『FFVII』はクリアーしたんですけど、『FFVIII』は学園から出ないところでやめちゃったんですよ。



遠藤　それが一番ボクが**憂いてる現実**なんですよね。『VII』もけっこう厳しかったけど、まだゲームとして最後まで続けさせてくれる力があったんですけれども、『VIII』にはその力がないんですよね。ボクはゲームをかなり執拗にやる方なんですけど、それでも敵のキャラクターとの戦闘で2時間以上かかったりすると、「クソゲーだ、こりゃ!」ってコントローラー投げてしまって。だから『FFVIII』はゲームとしては楽しめなかったなぁ、っていうのがあるんです。

――その条件って何ですかね。



遠藤　やっぱり**ゲームとして楽しめるっていう部分**にもうちょっと気を使わないといけない。それに最初に気がついたのが『グラディウス3』だったんですよ。『グラディウス3』ってすぐ終わっちゃうんですけど、そのとき思ったのが、例えばロムの容量が16メガあったとして、ボクなんかどう考えても最初の**2メガ分くらいしか遊べない**んですよ。残り14メガになんて金も払いたくない。自分的にはね、すごい不愉快なカンジですよ。『FFVIII』だって学園から出てないなら、CD3枚もいらないじゃないですか。その分の金払ってるのがバカバカしいし。映画だったら我慢してれば最後まで見られるけど、**ゲームは最後まで連れていってくれる力がなきゃ意味が無い**よな、って考えて。

――それがエンターテイメントとしてのゲームの義務ということになるんですね。ほかにその考えに至るきっかけはあったんですか?



遠藤　1番の理由は、任天堂の宮本さんがマリオ作り始めたときに、ボクとしてはもうちょっとなんとかならないの、って思ってたんです。でも宮本さんは「マリオはあれでいいんだ、子供も楽しく遊べるから」って言ってたんですよ。宮本さんは子供が遊べるようにってことを非常に早い段階から考えていて、ボクは自分の子供が実際にゲームをやり始めるようになって、**やっとその気持ちがわかるようになった**。宮本さんから10年遅れてるんですけどね。いまは画面内に100発弾があっても避けられるような人たちを前提にゲームを作るのではなく、このソフトを最初に選んでくれた人たちに、**ちゃんと何かしらのプレゼントをあげなくちゃいけないな**、って思っています。遊びなれていない人たちでもゲームに触れられるような入り口を用意しないと、ゲームに未来はないと思います。マニアだけのものになってしまう。『ドラゴンクエスト』が毎回きちんと初めての人へのフォローをしているのを見ると、やっぱり堀井さんには子供がいるからかなぁ、って思うんです。

※9 ハイパーリンク方式
インターネット上で通常用いられている、テキストのデジタルな表示方式。あらかじめ指定した語句にカーソルをあわせクリックすると、べつのページに書き込まれた解説、もしくは関連記事へ自動的にジャンプできるように作られたもの。

自分が楽しければとか、センスで勝負したいよね、って作り方をいまの若い作り手のヒトたちもしてるんだと思うんですよ。でもその若いセンスで勝負すると、ついて来られない人が出てしまう。**その隙間を埋める作業**は、ボクらみたいな年齢の人がやるべきなんだろうな、っていうのが最近の心境ですね。

──いまから見てやはり『ゼビウス』(※10)はセンスで押し切った作品なんでしょうか？

遠藤　そうですよね、キャラクターの名前ひとつとっても非常に排他的ですからねぇ。**ついて来れるヒトだけでいいやっていう作り方**になってるし。100円で長くプレイできるような努力はしましたけど。ストーリーなんか完全に突き放してますよね、当時の高校生ぐらいの子たちがいろんなところに惑わされるとか、いろんな噂に踊らされてとか、たくさん事件はありましたよ。

──初めてマニアを作ったゲームですよね、『ゼビウス』は。あれがなければ少なくともいまのカタチの『ポケモン』はなかったかもしれない。

遠藤　それは『ポケモン』がいいソフトだということで、べつに『ゼビウス』の功績ではないと思います。世代を超えて受け継がれていくのはうれしいことですけどね。

──わかるヒトだけわかってくれればいいや、っていう考えがすごく薄くなってきたということは、本当は3段階目がわかってほしいんだけど、それを理解してもらうために1段階目も2段階目も用意しましょう、という考え方が自然にできるようになったということですか。

遠藤　そうですね。本当は**もっと高いところの遊びを作りたい**し、通信とか使ってやりたいコトっていっぱいあるんですよ。でもそれをやってもプレイヤーがついて来れないんだったらプレイヤーに合わせざるを得ないと思うんです。ボクが作るゲームはだいたいさきに行き過ぎてて、プレイヤーがついて来れないものをずっと作ってきたような気がするんです。たとえば、いきなり拳法ものとか作ってそこそこは売れたんだけれども、それから2年ぐらいたって対戦格闘が大ブレイクしたりとかね。



やっぱりやり過ぎはいかんですね。あんまりさきに行き過ぎないようにしておかないとヤバイぞって。多分**おもてなしの気持ち**ってやつだと思うんですよ。

──人をもてなすことって遠藤さんにとっても、ある意味楽しいことなんですか？

遠藤　結局のところはそうなんでしょうね。楽しく遊んでもらうためには楽しく作らなければいけないし、必要以上に難易度を高くするっていうのはおもてなしの気持ちから逆の向きに行くんですよね。やさしいけどおもしろい、ってところに持ってくってのはじつはすごく難しくて、**それが腕の見せどころなんです**。だからゲームのことはあまりよくわかってない、ポッと出の作家の作ったルールだけややこしくて全然おもしろくないものっていうのは、本質的にはルールの、言い換えれば**ゲームのなんたるかってことがわかっていない**という部分がある。やっぱり『テトリス』みたいな、**簡単でおもしろいものが一番素晴らしい**わけですよ。『テトリス』の1列揃えたら消える、っていうところになんとなく達成感があったりするんですけど、その達成感に至る過程はできるだけ簡単に、なおかつより大きな達成感を与えるための要素をどれだけ詰め込めるか、ということが課題です。あと、**“やらされてる感”**がないように努力しなきゃならないですね。

──遠藤さんの作る側としてのゲームへの考え方は理解できたんですが、さきほどおっしゃっていたゲームのプレイヤーのレベルっていう話は、作る側としてはあまり言及しないことだと思うんですけど。今度はプレイヤーについて考えていることを、お聞きしたいんですが。

遠藤　ボクの周りではプレイヤーにいろいろなレベルがあって、そのなかで一番ケアしなければいけないプレイヤーを、**“ジョン”**って呼んでます。プレステのコマーシャルのときに最初に♪ジョンって音で始まるじゃないですか(笑)。あれで“ジョン”なんですけど。“ジョン”はコンビニに酒のツマミを買いに行ったとき**ついでにゲームを買っちゃうタイプ**なんですよ。発売日に朝並んで買うのは“ジョン”じゃないんです。“ジョン”はゲームを楽しみたいんじゃなくて、ゲームを使って**そのあとを楽しみたい**んです。だからゲームはゲーム自体を楽しむもんではない、って位置にある人たちに対して、どういった楽しみを持っていくか、っていう部分が問題ですよね。それは映画も同じだと思うんですけど。もし、映画にも“ジョン”っていうものが存在するのであれば、映画を観に行くというのはひとつの過程であって、映画を観に行ったあとに何をするかっていうコトの方がよっぽど大事な人はいるわけです。その“ジョン”にとって映画はどういうモノでなきゃいけないのかと考えたとき、ちょっとだけおもしろかったりとか、あとに話題を提供できるものだったりとか、非常に軽いところで楽しめる部分が必要だと思うんですよね。そう考えると**重苦しいゲームっていうのはやっぱりダメ**なわけですよ。だから「50時間遊べばスゲーおもしろいよ、これは」っていうのはゲームじゃないんです。だったらおもしろさをアタマに持ってくるような努力をしたりとか、**わかりやすい“しょっぱな”みたいな部分**を持ってきたいな、と思いますね。そういう意味では、やっぱり『ファミリーサーキット』(※11)は見放していました。プレイヤーのこともある程度は考えてるんですけど、やっぱり操作が難しかったりっていうのもあるんで。

──それはさっきおっしゃっていたレベルでいうと、3番目だったりするんですか？

遠藤　正直なところ『ファミリーサーキット』に関しては**自分で遊びたいゲームを作ったんです**よ。だから走行ルーチンとかプログラムは全部自分で書いてたりして、なんかほかのゲームとは思い込みが違うんですよね。

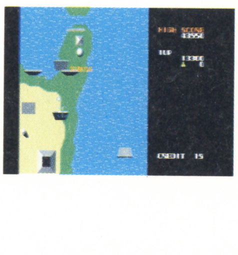
──『ファミリーサーキット』ほどサディスティックというか、プレイヤーに緊張感を強いるゲームって見たことないんですよ。いま思うとあんなのよくプレイできたなぁ、って。

遠藤　**あれがレースだと思ってますから**。要するにドライブゲームじゃなくてレースゲームを作りたかったんです。レースって本当に**一回ミスしたらそれで終わり**なんですよ。だからキリキリするような緊張感が生まれるんで。それを再現したかったんですよね。

──編集部でも心臓に悪いから、って禁止されました。やってる本人よりもまわりの方がドキドキしちゃう。

遠藤　30分くらい走ってて「よし！ゴールだ」ってときに、最後のコーナーでちょっとアクセルを開け過ぎてクラッシュ。一巻の終わりですよね。でも、**そこが楽しいんです**よ、レースって。ものすごくコンセントレーションが必要なんですよね。あと、タイムアタックが楽しい。レーサーって数分かけてコースを走ってきても、アタックタイムは100分の1秒の違いまでわかると思

“ジョン”に対してどういった楽しみを持っていくかが問題



※10『ゼビウス』
(株)ナムコより1983年2月に登場したアーケードゲーム。当時としては驚異的ともいえる美しいグラフィックスや滑らかなスクロール、キャラクターの多彩な動きなど、まさに歴史に残る名作ゲーム。それまでのゲームの設定に疑問を感じていた遠藤氏は、バックストーリーとなる小説を書きあげ、その世界固有の言語(通称ゼビ語)や、隠れキャラクター、マップ設定など、現在のゲームデザインスタイルの礎を築いた。当時ゲームセンターに通う子供たちの間に、ゼビウスに関するさまざまなウワサが流れ社会現象となる。当然「バキュラはザッパー256発で 壊れる」、「タランチュラが出て来て糸を吐く」など、ほとんどがデマだった。

うんですよね。だからファミリーサーキットでは、**それが自覚できるレベルまで精度をあげたかった**。ヤリ込んだ人だといまのタイムがどのくらいか、走ってるうちにだんだんわかるようにしたつもりなんです。

──そういうゲームはなくなってほしくないなぁ、って最近つくづく思うんですけど。

遠藤　それは**ゲームに対して強い立場だから**ですよ。そういう人は世の中の**0.01パーセントぐらいの存在でしかない**んで。バランスの問題ですけどね。

──すごく頼もしいなと思うのは、ゲーム業界がようやく2周目に入ったっていうか、ずーっと最先端で新しいことばかり考えてきた人たちが、お父さんの視点なりサービス業的な考え方を持ってきて、新しいトガった人たちに助言したりする。こうした最近の環境はとても健康的だなと思うんですよ。

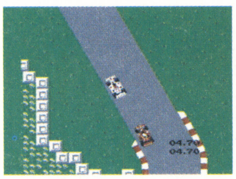
遠藤　やっとですよね、そういう点ではね。

──宮本さんが否定していた“どうだボク頭イイでしょ”みたいなゲームじゃないところに来ている。



遠藤　宮本さんは一番早くそのことを提唱してたかなぁ。最初のうちは宮本さんと意見合わなかったり、いまでも合わなかったりするんですけど。宮本さんとね、2年くらい前にあるゲームでいっしょに仕事をしたことがあったんですけど、宮本さんは「これはあかんだろう。もうちょっと道幅広くせんと遊べんなぁ」っていう意見で。道幅が広ければどこを走ってもよくなるから、走るのが楽になる、って考え方なんですね。でもボクは反対に道が狭いほうがタイトな運転を要求することになるので、そのほうがチャレンジャブルになる、っていう考え方。**ゲームの本質はどちらなのか**、ってのはまたべつなんですけれどもね。ターゲットをどこに絞り込むか、ということですよね。もしそのゲームが、マニアとか攻め込んでいく人を狙うのであれば道は狭くすべきだし、初めてゲームやるような人がターゲットだったら道を広くすべきだったろうなぁ、っていうのがあって。やっぱりまだまだ宮本さんの域には到底達してないんですけど、**最終的にはトンがった方にいっちゃうかなぁ**、っていう気持ちが自分のなかにはありますね。

インタビュアー／編集部　田原誠司、堤俊浩、村田順一
1999年9月28日青葉台フリースタジオ渋谷にて収録



※11 ファミリーサーキット
1988年発売のファミコン用の見下ろし型レーシングゲーム。細かいセッティングと車どうしの接触判定がないのが特徴。リアルな挙動ではないが、シビアなコントロールが要求される。1回のミスで即リタイアになる可能性が高く、ある意味究極のレーシングゲームといえる。

巻頭クロストーク連載
あ そ ぶ の う み そ

そ の さ ん

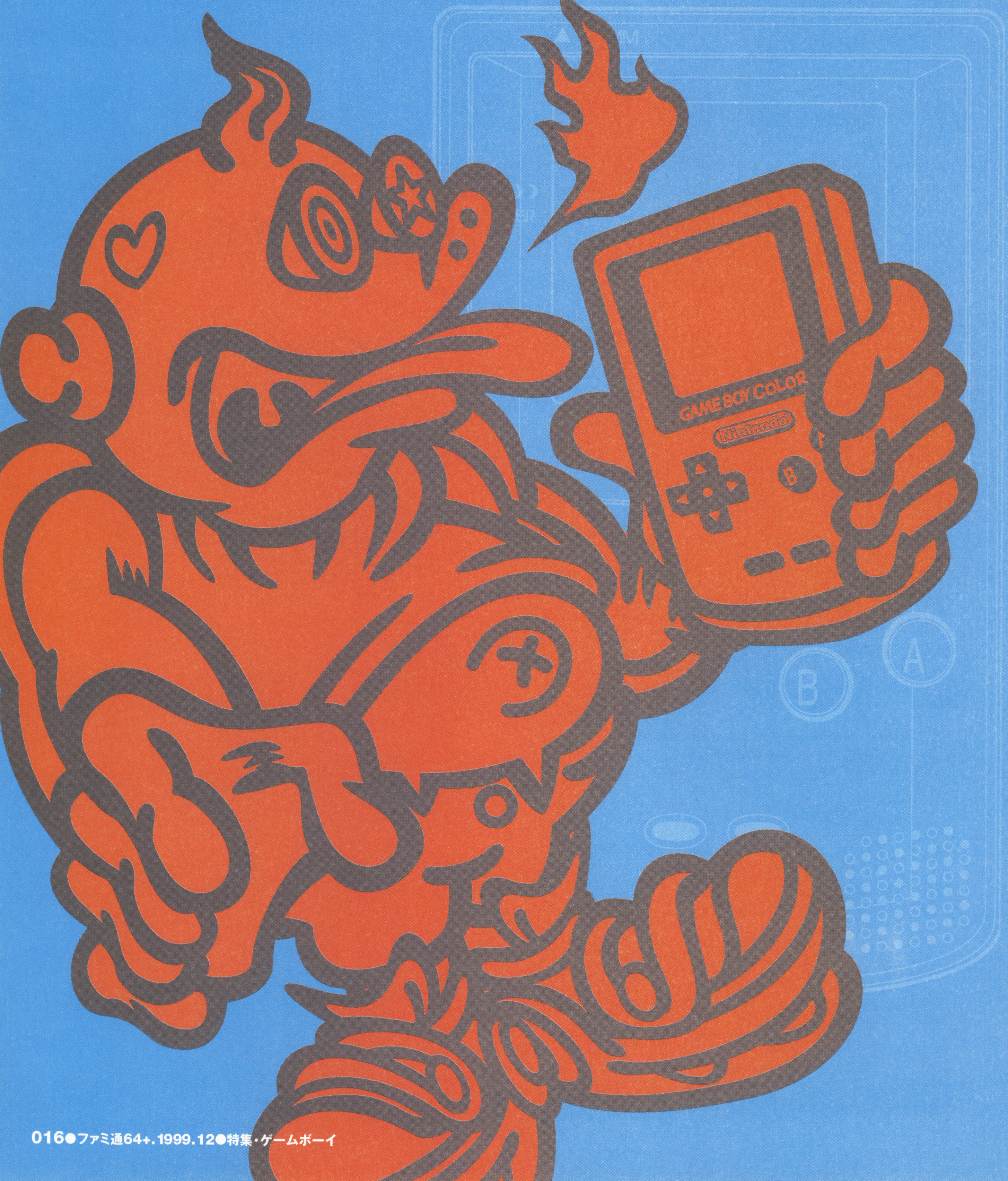
えんどう遠藤 雅伸まさのぶ

ゲームスタジオ代表。1982年に伝説のアーケードゲーム『ゼビウス』を制作。その後も『ファミリーサーキット』や『ドルアーガの塔』などの名作を世に送り出す。現在はN64とGBをつなぐ64GBケーブルを使った野心作『DT（仮）』を制作中。1959年東京都生まれ。



GAMEBOY

Nintendo's "LITTLE GIANT", GAMEBOY has been the core of hand-held game system since 1989. How does Mr.Takehiro Izushi, think of "GAMEBOY" which he made and will be developed by him.



2000!!!!!!!

How far will "GAMEBOY ADVANCE" expa... world of hand-held game system in the 21st century? We can experience the hist... t of the game world in the near future!



～ゲームボーイの現在形と未来形～

The present and the future of GAMEBOY.

1989年以来、携帯ゲーム機の核であり続ける、
任天堂の"小さな巨人"ゲームボーイ。
ゲームボーイ誕生に携わった開発者・出石武宏氏は
ゲームボーイの現在を、どう位置づけているのだろうか。
そしてゲームボーイが21世紀に示す未来形態・ゲームボーイアドバンスは、
携帯ゲーム機の世界をどこまで広げていくのだろうか。
近未来、我々はゲーム史に刻まれるべき瞬間を目撃できる。

（※ゲームボーイアドバンスのイラストは、編集部が独自に作成したイメージ図です。）

ゲームボーイアドバンスが21世紀に目指す可能性

The future GAMEBOY ADVANCE aiming in 21st century.

去る9月2日、急遽設立が発表された任天堂とコナミの合弁会社『モバイル21』。10月中旬にはすでに新会社として設立されている予定だが、主な事業内容で明確にされている点は、2000年8月に任天堂が発売を予定している新型ゲームボーイ・ゲームボーイアドバンス用ソフトの開発、そしてゲームボーイアドバンスの通信機能を活かした新しいジャンルのソフトの開発、さらに2000年末に発売が予定されている次世代ゲーム機ドルフィン(仮称)と連動するソフトの開発の3点。改めて現在発表されている状況からゲームボーイアドバンスの実力と『モバイル21』が21世紀に向けて提示する展開を推察した。

ゲームボーイアドバンスのスペックを再検証する

まず、ゲームボーイアドバンスとゲームボーイカラーの仕様を単純に比較してみよう。CPU(中央演算処理装置)は8ビットから現在普及している家庭用ゲーム機と同じ32ビットとなりソフトの表現力を大幅にアップ。液晶はゲームボーイカラーと同様のTFTカラー液晶を搭載。画面処理能力のパワーアップも著しく、ドットが細かくなることにより、より鮮明な描写が実現し、カラー表示能力はゲームボーイカラーが32,000色中の56色を同時発色だったのに対し、ゲームボーイアドバンスでは65,000色が表示可能になっている。そして、最も注目すべき点が専用アダプター(名称未定)を使い携帯電話やPHSと接続することで、通信ゲームがプレイできるのはもちろん、インターネットに接続可能なPDA(携帯型情報端末)として使用できることだろう。

次世代ゲーム機のセールス的な成功の重大要素に優れたスペックが挙げられるが、ゲームボーイアドバンスはこの点は十分にクリアしていると判断できる。となると、やはり問題になるのは専用のソフト。そして10年に渡って、携帯ゲーム機市場で揺るぎない地位を保ってきたゲームボーイの世界観をどんな形で踏襲するかが注目されるところだ。また、ゲームボーイアドバンスは2000年のクリスマスに、携帯電話用アダプターと同時に海外でも発売される予定。今後の海外における反応にも注目したい。

ゲームボーイの世界観は守られるのだろうか?

ゲームボーイがこれまでの歴史の中で最も大切に守ってきたポイントは、"ソフトの互換性"。ゲームボーイアドバンスでは、これまでのゲームボーイ専用ソフトもプレイできる予定なので、互換性に関しては、ゲームボーイの世界観が守られた結果になっている。

ゲーム画面に目を移すとどうだろう。ゲームボーイカラーが縦40ミリ×横44ミリの正方形に近かったのに対し、ゲームボーイアドバンスは縦40.8ミリ×横61.2ミリの横長になっている。外形も同様でゲームボーイアドバンスでは、横長に持ってプレイすることになるわけだ。これは'89年4月21日に初代ゲームボーイが発売されて以来、初めての大幅な変更と言えるだろう。画面サイズが変更されることで、ゲームボーイ専用ソフトをプレイした際に違和感が生じないかがユーザーは気になるところだろうが、横長画面の中央部を使った形になるという。

やはり次世代ゲーム機のセールス的成功の要素に、デザインの秀逸さが挙げられる。横長のデザインの斬新さは、他の携帯ゲーム機の現状からも認知されていることは認めざるを得ない。画面が大きくなることに伴い、手に取った安定感からも横長を選択した結果のようだが、ゲームボーイアドバンスが横長のデザインを採択したことで、現行のものも含め、2000年8月には横長のデザインの携帯ゲーム機が、とりあえず市場を席巻する。

携帯電話との融合

任天堂は2000年4月に携帯電話やPHSとゲームボーイをつなぐ専用のアダプター(名称未定)を発売することを発表している。これはカートリッジスロットにセットして使用するもので、ゲームボーイアドバンスもそのまま利用できる。これで従来のように通信ケーブルをつながなくても、携帯電話やPHSの電話回線で結ばれている仲間とゲームデータの交換も可能になり、従来の携帯ゲーム機としてだけではなく、インターネットに接続できるPDA(携帯型情報端末)として利用できるわけだ。

さらに、ゲームボーイアドバンスでは専用のデジタルカメラ(発売日未定)も発売される。ゲームボーイ用のポケットカメラのようにスロットにセットする形ではなく、ゲームボーイアドバンスでは常設さ

GAMEBOY

Nintendo's "LITTLE GIANT", GAMEBOY has been the core of hand-held game system since 1989. How does Mr Takehiro Izushi , think of "GAMEBOY" which he made and will be developed by him.

2000!!!!!!!

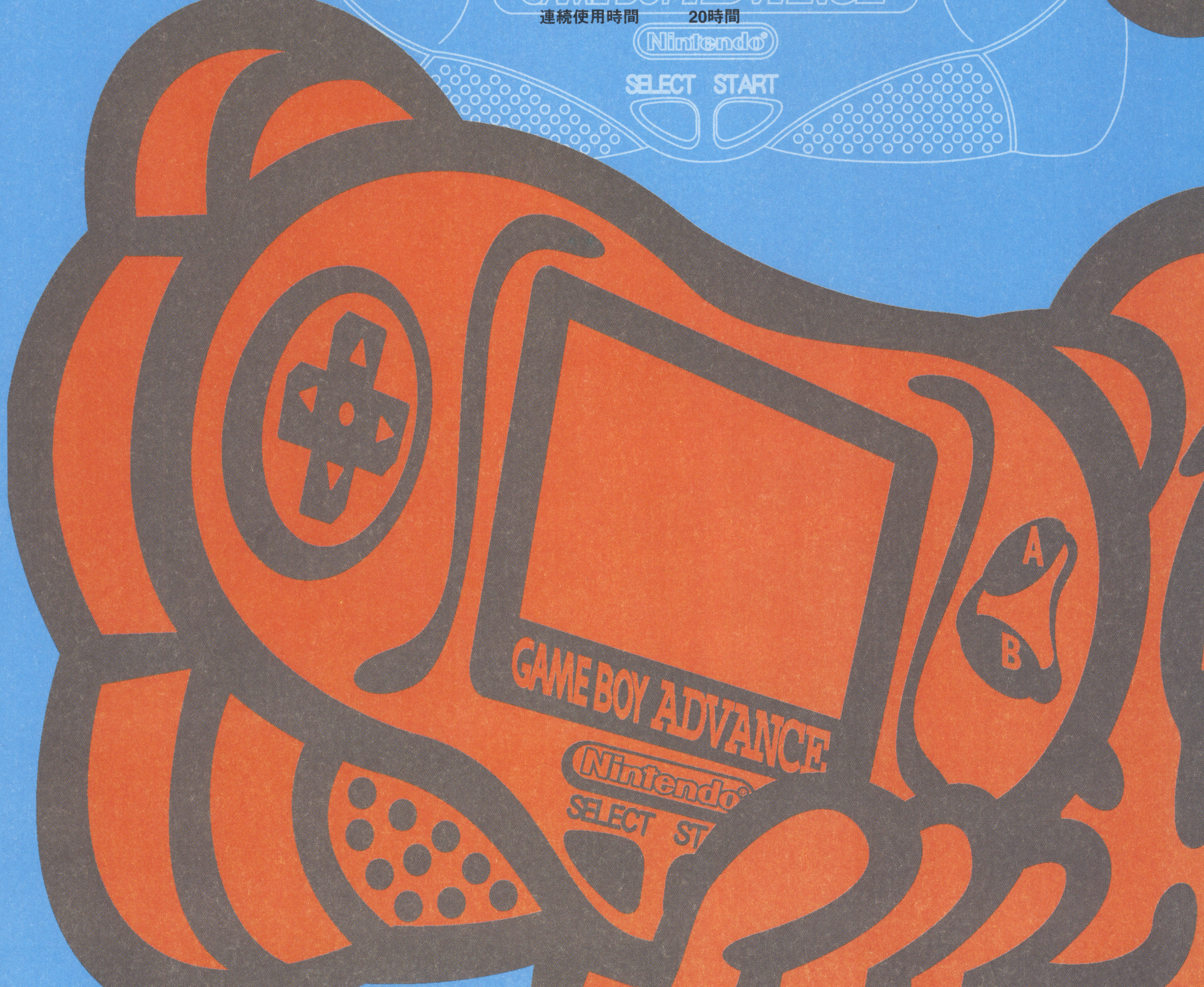
How far will "GAMEBOY ADVANCE" expand the world of hand-held game system in the 21st century? We can experience the histrical moment of the game world in the near future!



GAMEBOY ADVANCE

ゲームボーイアドバンス

CPU	メモリ内蔵32ビットRISC－CPU（英国ARM社製CPUコア採用）
LCD	反射型TFTカラー液晶
画面サイズ	縦40.8ミリ×横61.2ミリ
解像度	240×160ドット
表示能力	65000色
外形寸法	高さ80ミリ×幅135ミリ×厚さ25ミリ
重量	約140グラム（電池含まず）
電源	単3型アルカリ乾電池2本
連続使用時間	20時間







GAMEBOY COLOR

ゲームボーイカラー

CPU	DMG互換8ビットCPU（128k VRAM内蔵・倍速モードつき）
LCD	反射型TFTカラー液晶
画面サイズ	縦40ミリ×横44ミリ
解像度	160×144ドット
表示能力	32000色
外形寸法	高さ133.5ミリ×幅78ミリ×厚さ27.4ミリ
重量	約138グラム（電池含まず）
電源	単3型アルカリ乾電池2本
連続使用時間	20時間



れたデジタルカメラ専用の端子に接続して使用する形を採っている。これを使えば電話回線を使いゲームのみならず映像もやり取りでき、相手の顔を見ながらゲームを楽しむことができる。

合弁会社『モバイル21』では、通信に対応した新しい分野のソフトの開発を発表している。具体的なタイトルは来年以降の発表が待たれるが、コナミの看板タイトルでもある『実況パワフルプロ野球』に代表される野球ゲームや『ビートマニア』シリーズなどのリズムアクションゲームがラインナップされることは、期待せざるを得ない。

一方、任天堂だが2001年に予定される携帯電話のハード改正を踏まえて、「携帯電話＋携帯ゲーム機」を表現する、誰も経験したことのないような新しいゲームを提供していくという。携帯電話とゲーム機の融合というと、インターネットを活用したネットゲームで携帯電話もゲームのプラットホームとして利用するアイデアに結びつきがちだが、日本の通信のインフラ（環境基盤）を考えると、どこまで普及するかは疑問が残る。それよりもむしろ現在5,000万台普及している携帯電話の普及環境をベースにした新しいゲームの提案を予定しているようだ。一つのポイントとして挙げられるのが、夜10〜12時の携帯電話が最も使用されている時間帯がある。つまりこの時間帯は携帯電話利用者が、自分の好きな場所で、コミュニケーションを欲する時間帯であり、こうした携帯電話の使用環境に着目した新しい遊びが、どれだけ供給されるかは、まさに来年以降の発表が待たれるところだ。

ドルフィンとの連動は……

合弁会社『モバイル21』では、2000年末に発売が予定される次世代ゲーム機ドルフィン（仮称）用のソフトの開発も行っていくことが発表されている。開発されるソフトはドルフィン専用に限らず、ゲームボーイ、ゲームボーイアドバンスと連動したソフトの開発を目指していくという。ここで単純に考えられることはドルフィンでプレイしたゲームのデータをゲームボーイ、ゲームボーイアドバンスにダウンロードしての活用だ。ドルフィンからゲームボーイアドバンスを利用しての携帯型育成ゲーム、またゲームボーイアドバンスのゲームデータをドルフィンに活用した融合ソフトの充実などが予想されるが、21世紀に向けての“斬新なソフト”の開発がなされることを、まさに期待したい。

また任天堂がかつてから主張する、製作費と期間をつぎ込んだ重厚長大な大作主義よりも、新しいアイデアを盛り込んだソフト作りも『モバイル21』では行っていくという。ドルフィンが大容量のDVDを使い、迫力やリアルさに走るのではなく、面白さの本質を追及する軽薄短小でいて完成度の高いゲームを完成させていくことを『モバイル21』で実践していくのだろうか。その点では、手軽さが売りでもあるゲームボーイとの連動性は、スペックが高くてもシンプルで面白いゲームの開発に最適に思われる。

『モバイル21』の路線

『モバイル21』の業務内容は、すでに説明した通りだが、ソフトは独自のブランドで開発される。この独自ブランドはコナミの販売網で販売されるが、『スーパーマリオ』や『ポケットモンスター』などの任天堂のオリジナル商品に関しては、任天堂の販売網で販売される予定だ。スタッフは新規約100名でスタート、コナミ、任天堂からもスタッフが参加、任天堂からは特に電話とゲームの融合に長けたオーソリティーが参加している。また外部からのクリエイターの参加も募るが、そこで活きてくるのが株式によるインセンティブ（報償金）の付与だろう。公開される株式のうち35％を任天堂、35％をコナミが所持し、残る30％1,800株をインセンティブとして付与するという。こうしたケースは日本では初。アメリカでは同様のケースはポピュラーなものでクリエイターにとっての“アメリカンドリーム”なのであるが、今回、『モバイル21』では“ジャパニーズドリーム”を実現させることになる。

ゲームボーイアドバンスの専用ソフトは『モバイル21』のみが開発していくのではなく、10月からサードパーティーとライセンス契約を始めるという。ゲームボーイアドバンス周辺から、どのようなソフトが供給されるのか、それがユーザーにとって、ゲームボーイアドバンスが魅力的なハードになるポイントであることには変わりない。



ハードとしてのゲームボーイを知りつくした人物が語る、乾電池で動くゲーム機が確立した世界

The man who developed GAMEBOY talks "A world of game systems run by batteries."

「一番最初、ゲームボーイは一人一台だから一億台って、ホラ吹いてたんです」。“いつでも、どこでも、誰でも”をコンセプトにした時、ゲームボーイを上回るゲーム機は存在しないだろう。故・横井軍平氏のもとで最初からゲームボーイの開発に携わり続けてきた任天堂製造本部開発第一部部長・出石武宏氏の証言から、8,000万ユーザーにどんなドラマを提供してきたかを読み取ってみたい。



出石武宏
任天堂株式会社　製造本部　開発第一部　部長

——まずはゲームボーイカラーの大成功おめでとうございます。

出石　ありがとうございます。私たちの思いがユーザーの皆さまに伝わって本当にうれしく思っています。

——ゲームボーイは現在もヒットし続けていますが、その原因の分析と今後の展開について語ってもらいたいと思います。

出石　一つは、いいソフトに恵まれてきたっていうのがあります。ゲームボーイはシリーズ化され10年、いろいろな種類が発売されましたが、節目節目で、いつもいいソフトに恵まれてきました。最近では『マリオゴルフGB』。あれがゲームの作り手の皆さんの良いお手本になってるんです。ゲームを作って頂いているよそのメーカーさんに「ここまで描けるんですよ」って持ってくんです。ゲームボーイカラーというハードに慣れるまでは、色づけが難しかったというか、皆さんご苦労されていたようなんです。今までの色の付け方だと、どうしても反射型カラー（液晶）の特徴として、暗く見えちゃう。こんなもんかなと思われてた。そこでやる気がわくお手本が『マリオゴルフGB』なんです。キャメロットさんに感謝しています。そして、ゲームボーイの持つ限りある能力をとことん使い切ろうと、いろいろな工夫をしながらソフトを作り続けて頂いた方々がおられた事が、ゲームボーイをここまでのゲーム機にしたのだと思います。うれしいという気持ちで一杯です。もう一つは、携帯機としてのハードウェアの設計コンセプトが明確だった事。そして、それがユーザーの皆さんに受け入れられた事だと思います。初代ゲームボーイの開発は、販売価格1万円を切る事と、電池で10時間以上遊べる事を目標に始めたのですが、当時、これはかなり厳しい条件でした。そこで、ゲームを遊ぶために必要最小限の、削るところまで削りこんだ無駄のない設計が行われました。開発当初からカラー構想っていうのはありましたが、当時はカラー化するデメリットが大きかったんです。電池を食う、うちのゲームは面白いですから、ついつい遊んでしまうので電池代がかかってしかたない。となると、これは致命的。おまけに、屋外で遊ぼうとすると画面が見えなくなってしまう。そして、自分たちが買えないようなとても高価な商品になってしまう。いろいろ実験したら白黒液晶でも結構楽しく遊べるゲームが作れそうだし、電池を食わない、屋外でも良く見える。カラーはうれしいけれど、今はこれしかないって決めた覚えがあります。あとは、ゲームを作ってくださる皆さん、いつも自分たちが作った前作を超えるゲームを作ろうとしておられる皆さんになんとか新しいネタが提供できないかと考えてきました。そして、技術の進歩に合わせてカートリッジのROMの容量、RAMの容量を大きくする事。また、振動機能や時計機能の付いたカートリッジを開発してソフトの作り手の皆さんに使って頂こうと提供してきました。ハドソンさんの光通信の付いたカートリッジ『ゲームボーイキッズ』。名前もいいですし、こういう商品が出てきた事もうれしかったです。こういうものが出てくることが、ゲームを作ってくださる方の意欲っていうか、「これ使ってこんなのできるよね」って気持ちを奮い立たせてもらえる気がします。自分たちで買える値段で楽しいもの、うれしいものを供給していきたいっていうのが僕たちのベースにあります。それをハードとしてサポートしたのがゲームボーイでした。今後の展開、というのとは違うかも知れませんが、僕自身ゲームボーイ大好きなんです。まだゲームボーイのソフトだったら自分でも作れるっていうのがあるんです。そこには僕の思いが込めれるかも知れないって。というのも、今N64ソフトの開発チームとか見てたら、ちょっとここでは僕の生きる場所ないかな、みんな頭よさそうやし、こんなたくさんの人と一緒にやるのは、これは辛いなって（笑）。やっぱり僕は電池で動くゲームボーイの世界がいいや、気の合った小人数のグループで、わいわいがやがやと作れるゲームが向いてるかなって。多分、同じ様な思いを持っておられるゲーム大好きな作り手の皆さんが、これからもゲームボーイの楽しいソフトを作ってくださるのかなぁ、と思ったりしています。

——そして、現在はゲームボーイカラーになりますが。

出石　先程お話しましたが、カラー化のデメリットが液晶技術の進歩のお蔭で消えていったんです。反射型液晶っていう周りが明るければ明るいほど見やすく、電池も食わなくなった液晶が開発されました。でも値段はまだ高い。でもそれまでゲームボーイを作ってきたんですから、









それ以外のコストっていうのを下げて、返ってきた分をつぎ込めば値段の事は何とかなるんじゃないかなっていうのが僕らにはあったんです。これでカラーがいけるってなって。色の表現力っていうのはバカにならないですね。一度カラー液晶を見てしまうともう白黒の世界には戻れないなっていう気がしました。そうなると欲が出てきて、今度のゲームボーイには「せっかくやからカラー専用モードをつけたいですね」ってことになったんです。ただゲームボーイ担当者は「私もユーザーの一人」っていうのが多くて「専用モードつけたけど、ゲームボーイカラー専用ゲームばっかりだとユーザーさん怒るよね」って、それ以降出てくるゲームみんなが専用ゲームばっかりだと任天堂の陰謀かって言われちゃう。今まで8,000万台買って頂いたユーザーさん裏切れないでしょう。よそさんはともかく、僕らは対応（カラー／モノクロ共通）作りましょうってことで1年間作り続けたわけですよね。そして、でもうそろそろ許してもらえるかって思って、というのもゲームボーイカラーが全世界で1,000万台売れて、カラーを買っていただいた方に本当にゲームボーイカラーのいいところを見せたいっていうのがあり、それで少しずつカラー専用ゲームっていうのを出し始めました。今開発中のソフトもカラー専用が多くなってますね。でも『ポケモン金・銀』がカラー専用だったらパニックになりますよね（笑）。カラー専用にしたら、ゲームボーイカラーどっと売れるんでしょうけど。

——良心的っていうか、その場のことだけ考えることがないですね。

出石　もし任天堂が『ポケモン』をカラー専用にしようと言ったら、まずクリーチャーズの石原さんに怒られて、さらに、ゲームフリークの田尻さんには嘆かれて……誰も『ポケモン金・銀』カラー専用案には手を挙げないでしょう。そういう人たちに支えられて、ゲームボーイが伸びてきたっていう気がします。僕らゲームボーイの担当者はソフトの互換性っていう事を大切にしてきました。初代ゲームボーイからゲームボーイポケットに変わった時には完全互換にしましたし、ゲームボーイカラーでは下位互換を実現しました。自分の立場で考えた時に、今まで買ったソフトが新しい機種で使えないのは嫌でしょう。本当は、互換性を考えると新機種の開発時にいろいろと制限が出てくるのですが、ありがたい事に、ゲームボーイの世界ではこの考え方が許されてきたんです。でも、互換性を保つためには今までに出たカセットを全部チェックするんですよ。任天堂以外の会社のものもすべて、これは大変な作業です。

——一億台いきますよね、シリーズ全部で。

出石　一番最初、TVゲームは一家に一台、ゲームボーイは一人一台だから一億台いきますよって、ホラ吹いてたんです。でも、日本人口の一億のつもりだったんですけど、今のところ全世界で8,000万台程のゲームボーイが遊ばれていますので、もう少しで嘘つきって言われなくなれそうです。

——ゲームボーイは世界中で売れてますよね。

出石　それがうれしいんですよ。"いつでもどこでも"っていうのがずっとコンセプトにあって、海外で買ったものが遊べないんじゃ困るんです。カセットは全世界共通です。ソフト自身も当初は言葉にとらわれないで、楽しめるという世界共通のソフトが多かったと思いますが、今では、たとえば、『ポケモン』は日本語、英語、ドイツ語、スペイン語、イタリア語、フランス語に翻訳されて発売されています。

——スペースワールドがゲームの見本市であると同時に、ゲームボーイの見本市だった印象があるんです。そこでミュウプレゼントで、持ってきて頂いたGBの不調で書き換えができなかった人に、中を替えて書き換えをしてあげたって話を聞いてぜひ活字にしたいと。いい話ですよね。

出石　前回たくさんの方が来られましてですね、ミュウをプレゼントしたんですが、なかには後でミュウが出てこないと言ってこられた方がおられたんです。そこで会場のサポート部隊が確認したんですけど、ミュウをプレゼントしてあげたのにゲームボーイでは見れないっていうケースを、よく調べてみるとカセットが本当にベトベト、デレデレ状態で、よくこれで遊べてるなっていうもの、なかには投げるか、落とすか、かなり強い衝撃を加えられていて、カセットの中に入ってるバックアップの電池のハンダ付けが取れてるようなものまであったんです。それじゃあ、ミュウをプレゼントしても消えちゃいますよね。ゲームボーイにしても本当にドロ混じりで動いてるのが不思議なぐらいのものもあって。ある種、感激したんです。まさしくゲームボーイの思惑通りで。そこでサポート隊の人たちでできるだけきれいにしてあげようってことになって、端子拭いてあげて、ゴムのコネクターも替えてあげて……できる範囲で元に戻してあげましょうって。本当に傷だらけの歴代の勇者みたいなものもありましたよ。もう10年ですからね。でも、カートリッジの方はなかなか手作業では直らない。ハウリングには愛着があるだろうなぁ、ということで、そこだけ残して中は変えてあげて、データは消えちゃいましたけど直りましたってお返ししたんです。でも僕ら開発の人間ってなかなか一般のお客さんと接する機会がないんですよね。そういうショーか何かで来て頂いたお客さんと接すると、僕らびっくりするんですよ、そこまで遊んでもらえたのかって。

——僕らから見るとゲームボーイは任天堂ハードの核のように思うんですけど。最初はどうだったんですか？

出石　当時のことを思い出してもらうと、任天堂はファミコンでグーっと行ってたんですよ、次はスーパーファミコンに違いない。皆さんそう見ておられて、僕らからしてみればこんなにうれしいことはなかったんです。誰にも期待されずに仕事をする可能性みたいなものを感じるんですよ。日程についてもうるさく言われないし、あまり期待されると、あっちこっちから要望が集まるんですが、思いのまま作りたいもの、自分たちの欲しいものが開発できた。そういう流れが続いてるような気がしますね。









──開発一部でもいいソフトを数多く作ってますよね。

出石　開発一部って任天堂の中でも外部のソフトウェアメーカーさんと仕事させてもらっている比率が一番高いんです。たぶん半分以上はそうでしょう。ソフトの中でも、戦艦級は宮本（茂情報開発部部長、以下同）に任せます。戦艦は時間かかりますし責任も重い、ともかく大変です。その代わり開発一部では変なことをやらせてもらっています。潜水艦やら駆逐艦やら作ってますから。そんなイメージですかね。戦艦開発には長い時間がかかりますから、僕らが間をポンポン埋めてかないと商売になりません。なかには時間かかったものもありますけど、開発一部で開発しているゲームボーイソフトはある程度時間読めますから。だいたいこれぐらいの人数で、この時間でってあまり予定が狂わないんです。

──任天堂をゲームボーイが支えてるイメージがあるんですけど。

出石　そんな事を言われると困ってしまいます。僕らはできる限りそーっと「あっそう言えばゲームボーイって任天堂が作ってたんだな」って思われるぐらいでいいんです。脚光はN64が浴びてもらったらいいと思っています。

──でも10年間っていう長い時代を生き残ったハードってゲーム業界にないんじゃないですか。これだけ生き永らえた秘密は何なんでしょう。

出石　やっぱりソフトでしょうね。ゲームボーイの売り上げを見てると、確かに波があるんですが、節目節目でいいソフトに恵まれていると思います。人にも運不運があるように、商品にも運不運があると思います。ゲームボーイはすごいついてるゲーム機だなって思うんです。ゲームボーイポケットの時は『ポケットモンスター』が、名前ともリンクするように登場してくれたし、それと同時にゲームボーイの売り上げも伸びてるんですね。

──お手頃感もあるのかも知れないですね。

出石　そうですね。あまり主張していない、威張ってないっていうんですか、所詮ゲーム機なんだって感じがありますよね。

──各社携帯ゲーム機を出してますけど、なぜ携帯機に注目したんでしょう？

出石　そりゃあ、誰でも注目するでしょ。技術的なことを言うと、TVゲーム機を各社が発売してるように携帯ゲーム機も出せるんです。今まで発売され、すでに消えてしまった携帯機も幾つかあります。でもそれらを僕らから見ると、ここは違うんじゃないかなって思う部分がありました。僕らが一番気をつけたとこなのに、こっちに走ったらいかんやないっていう事は感じましたね。今出てる携帯機は本当にがんばっておられる。だからいいソフトを作り続けて欲しい。僕らが怖いのは携帯機で変なソフトを遊んだユーザさんが携帯機って所詮こんなもんしか遊べんのかと思われて、離れていかれるのが辛い。だから買った人ががっかりするようなソフトは供給して欲しくないんですよ。一度離れていかれたお客さまが戻ってくるのにすごく時間がかかると思うんですよ。だから、たまに変なゲームを見かけると悲しくなります。

──ゲームボーイカラーに関しては磨き込まれたソフトが多いですよね。

出石　ゲームボーイのハードが、こなれてきているというか、ソフトを開発されている方々が慣れてこられているんでしょうね。ゲームボーイは10年続いていますから世代交代してる会社もあるはずですし、何代目かのプログラマーさんがやってるところも多いでしょうけど、ソフトの作り方っていうのがわかっておられるように思います。ゲームボーイは仕組みそのものは簡単ですから、新入社員の教育には向いてるんです。マニュアル通りに一週間やったら何かしら組めて動かせるんですよ。安直に作ろうとしたら作れてしまうハードではあります。でも簡単なハード使って、面白いゲームを作るって結構楽しいんですよ。色がこれだけしか使えない、画面も小さい、ここで何するって言われると僕らがんばろやないかって燃えるんです。だけど、逆にN64で色は何万色も使える、ROMもでかい、ポリゴングリグリゴロゴロ何でもできるよって言われたら、することないって困っちゃうんです（笑）。

──手作りな感じがしますよね。大建築じゃなくて工芸品みたいな。

出石　そうですね。5〜10人のメンバーが小さい部屋で作れますから。プログラマーがブツブツ言いながら組んでるのを、横でデザイナーが聞いてるんですよ。「あっ俺の気に入らないんやな」って思いながら（笑）。そういう環境で作ってますから、誰もがディレクターにもなり得るでしょうし、こういう作り方は今のTVゲーム機ではできにくいです。

──以前おっしゃてるのを聞いて感動したんですけれど、ゲームボーイのソフトでいいソフトを作れない人は大作ソフトは作れないというご意見ですね。

出石　今でも変わらない。そう思ってますね。得手不得手、好き嫌いはあるかも知れませんが、ゲームボーイのソフト一本仕上げられない人はN64ソフト、大きいのは無理でしょうね。逆に、N64とかきっちり作れる人はゲームボーイ作れるでしょうね。

──任天堂が任天堂であるところは「遊ぶ人はどう思うんだろう」って一歩突き進んで考えるところだと思うんです。

出石　できたものにケチつけることは誰でもできるんです。じゃあ、面白くするにはどうしたらいいって考えた時にちゃんと指示できる人は任天堂でも数えるほどしかいない。ユーザーさんは“クソゲー”って投げてもいいんですよ。でも僕らこれでお給料貰っている訳ですから、商品に仕上げなければいけない。今まで自分が培ってきたもので、誰でも一本はソフト作れると思います。何人かにはウケるかも知れないけれど、ミリオン続けようとしたら、それは特別な人です。ダメだったらどうすればいいって言える人は少ないです。そのトップは宮本でしょう。あの人は理論家っていうか、何で面白いのかを説明できるんですよね。いかなる理由で面白いのか、どうすれば面白くなるのかを。










——それは素質なんですか環境なんですか。

出石　環境もあるでしょうが、素質プラス努力かなぁ。センスとか感性とか鍛える事が難しいものも必要ですが、それに加えて、宮本はいつも一生懸命考えています。どういう風にして自分の持っているモノ、考えている事をみんなに伝えようかと。

——全国一斉ではないですが、11月1日からロッピーの書き換えにゲームボーイのソフトが加わります。

出石　あのシステムは遊びたくても手に入りにくいソフトが買える、ライブラリーです。今はパズルゲームにさえストーリーがあるでしょう。そこまでしないと評価してもらえないっていうのがあるんですが、シンプルでユーザーさんに媚びない、これがゲームかなっていうものに触れていただくいいチャンスだと思います。

——シンプルさがゲームの魅力でもあるわけですからねえ。

出石　昔だったら、それだけで一本のゲームなのに今じゃ小ネタの一つのミニゲームにしかなりません。時代は変わってるんだけれど、ユーザーさんに媚びるっていうのが見え過ぎると辛い、所詮ゲーム機なんですから。

——任天堂は媚びないイメージがありますね。

出石　あまりそういうことをしたくない。子供に媚びない。媚びるってバカにしてるわけでしょう。子供さん向きに作ったりしたら子供さんさえ買ってくれないんです。僕らが満足するものでないとダメですね。子供たちの上級志向っていうのはあるんですから。

——今注目してるソフトはありますか。

出石　あんまり遊ばないんですよ。周期的に集中的にやるだけです。今デバックで『ポケモン金・銀』やってますが、実は、誰よりも遊びたい、面白さを確かめたいって。やった印象はここまでうれしいことをしてくれるかって思いましたね。

——今後の展開としてゲームボーイアドバンスがありますが。

出石　肝心なことをしゃべってしまいそう。残念ながら発表されてることしか言えないんです。でも、かなり固まってきています。かなりうれしい仕様になっています。現在、日本だけでも800種類を越えるゲームボーイ用ソフトが発売されているわけですが、今までにない新しい遊びが提案できそうな気がします。社内のソフト制作のメンバーは新しいおもちゃを買ってもらった子供みたいにワクワクしています。それと通信についての提案と展開。あまりお金を使わないでユーザーさんに楽しんで頂ける方法を模索しています。

——携帯電話との接続がポイントですよね。

出石　僕らもモバイルやってますけど、出張行くと電話代すごいんですよね。だからあまりコストがかかって、請求書見て驚くようなことは避けたいなと思います。

——本体は横形ですが。

出石　あれはね。話せば長いんですけど、いろいろと検討した結果、そうなりました。新聞に書いてあったこと以外は言えないんですが、ゲームボーイの顔って言うんでしょうか、今までは縦形できましたのでそれを踏襲したかったんですが、液晶の解像度を上げ、なおかつ小型化を考えた時、横形が最良の形態だという答えになりました。

——今後、携帯用ゲーム機の理想の形ってどうなると思いますか。

出石　この世界ってハードは誰でも作れちゃうんですよ。だから将来、こんなものが欲しいっていうコンセプトを僕が言ったら同じようなものができてくると思うんです。でも僕らが関わってなかったら変なものができてしまうと思うんです。携帯ゲーム機っていうのはそこに最先端のものが入ってるわけじゃないんです、だからコンセプトが命。ここで今考えている事を言ってしまって他社さんから中途半端なモノができてきてしまうのが嫌なんです。だからあまり言いたくないんです。ワンダースワンもネオジオポケットもそれなりにそれぞれいい部分もあります。僕は元々ハード屋さんですから、まず新しいハードが出るとバラすんです。するとびっくりするほど上手く作られています。皆さんの努力の跡を見るとうれしくなってきます。でも、任天堂の目指しているモノとは少し違うって気もします。

——ゲームソフトがDVDになっていく中でROMカートリッジは生き残っていくでしょうか。

出石　ゲームボーイは最初っからROM以外考えてません。僕せっかちなんです。だから何かしたい時にすぐできないと嫌なんです。ゲーム機も同じで、CDを使ったゲーム機はよくできていますが、ゲームするのに待たされるのが嫌なんです。ドルフィンでは任天堂はDVDを使いますが、ユーザーさんにサービスしようとしたら、作り手の理屈じゃなくて、ユーザーさんをカバーする方法を考えていかないといけないと思っています。技術の問題で待たされるのは、遊ばれる方には関係のないことなんです。ユーザーさんが何を望んでいて何を望んでいないかをきっちりと見極める事が必要だと思います。僕はゲーム機でオートムービーみたいなゲームは遊びたくないんです。それなら自動で代わりに誰かがプレイしてくれるスイッチつけて欲しいなって思うんです（笑）。別に『FF』が嫌いなんじゃないんですけど……（笑）。僕自身はROMが好きだし、ROMにこだわっていくでしょうね。

（1999年9月13日、任天堂本社にて収録）



11月11日 64DD発進!

月額わずか2,500円！ ゲームソフト6本に、
64DD本体やモデムなどがセットされた
『ランドネットスタータキット』が手元に届けられる。
全世界につながるネットワークの世界が
N64と64DDをコアに実現するのだ。
会員募集受付け開始は11月11日、
12月1日から待望のサービスがスタート!



●●●●●●コース内容●●●●●●

❶N64を持っていない人……Aコース・月会費3,300円

配布物：ランドネットスタータキット[*1]＋ゲームソフト6本[*2]
＋N64本体＋AVケーブル

❷N64を持っている人………Bコース・月会費2,500円

配布物：ランドネットスタータキット＋ゲームソフト6本

注1・ランドネットスタータキット：64DD本体、メモリー拡張パック、N64モデム、ランドネットディスク、モジュラーケーブルが含まれている。

注2・ゲームソフト6本：右に掲載したタイミングで、3回にわけて配布予定。『タレントスタジオ』にはキャプチャーカセットが、『ペイントスタジオ』にはマウスが、それぞれついてくる。4月には情報を記録するバックアップディスクも配布予定。

＊上記のハード、周辺機器およびゲームソフトを無償で貸与（1年後にはそれらの所有権はユーザーに移転する）。

●●●●●サービス内容●●●●●

❶インターネットと電子メールの利用

ホームページの閲覧や、電子メールの送受信が可能になる。メールアドレスは5つまで発行される。

❷ゲームタイトルごとにホームページを開設

電子掲示板で情報交換したり、ギャラリーに自分の作品を展示したり、コンテストに参加したりが可能になる。ゲームクリエーターと直接会話ができたりもするかも!?

❸プリントメールサービス

マリオアーティストで自分がつくった作品を、絵ハガキ[*3]やシール[*4]、メールスタンプ[*5]に利用できる。

注3・絵ハガキサービス（有料）：バックアップディスクに記録した作品に文字を添えたものを絵ハガキにして郵送してくれるサービス。

注4・シールサービス（有料）：ネットワークに接続して、自分がデザインしたキャラクターを送ると、シールにプリントして郵送してくれるサービス。2000年4月開始予定。

注5・メールスタンプ（無料）：自分のキャラクターを電子メールに貼りつけて送信する。

❹通信販売

N64の周辺機器や、旧作・新作タイトル、ゲーム関連グッズなどをランドネットをつうじて購入できる。一例として12月には巨人のドシン1 公式ファンブック『ドシンちゃん、大きくなったね。（仮）』が、年明けには『井出洋介の麻雀塾』、『現代大戦略 』、『日本プロゴルフツアー64（仮）』などの発売が予定されている。

❺デジタルマガジン（一部有料）

12月創刊の『マイ競馬マガジン（仮）』につづき、『デジタルフォーミュラ1マガジン（仮）』や『デジタルプロ野球マガジン（仮）』などの刊行が予定されている。

❻ISIZEじゃマールの利用

ランドネットユーザー向けに、"売る！ 買う！ 出会う！ トクする掲示板"じゃマールのホームページをリメイク。

❼ゲームデータの追加

『F-ZERO X エクスパンションキット』のように、既存のゲームのマップやコース、アイテムなどを追加する。

❽ネットワークゲームの提供

2000年春の予定で、金融シミュレーションゲーム『ウォール街』がサービスを開始する。

＊サービス開始時のアクセスポイントは東京03局内に限られている。

●●●●●申し込み方法●●●●●

大手スーパー、コンビニやゲームショップ[*6]などで配布される申込書を使って行う。募集期間は11月11日～来年1月11日まで。初回受付台数は10万セット。12月初旬よりスタータキットとソフトが配布される。申込みの際には、本人もしくは家族のクレジットカード（VISA、MASTER、JCB、OMC）が必要。

注6・イトーヨーカ堂、カメレオンクラブ、ジャスコ、ダイエー、TVパニック、トイザらス、ハローマック、ローソン（Loppiにて受付）、わんぱくこぞうなどを予定（一部店舗を除きます）。

初回配布で遊べるゲームはこれだ!!

巨人のドシン1



1999年12月お届け

マリオアーティスト ペイントスタジオ



シムシティー64

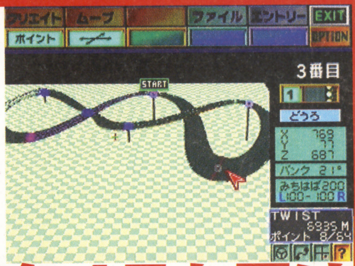


2000年2月お届け

マリオアーティスト タレントスタジオ



F-ZERO X エクスパンションキット



2000年4月お届け

マリオアーティスト ポリゴンスタジオ





ポケットモンスター金・銀
POCKET MONSTERS





**ソフトの予約がスタートし、
ゲームの発売がいよいよ実感できるようになってきた
『ポケットモンスター金・銀』。
大空を飛ぶホウオウと深海を泳ぐルギアに彩られた
ふたつのパッケージの、キミはどちらを選ぶかな。**





ゲーム序盤の ストーリーはこんな感じで進んでいくぞ

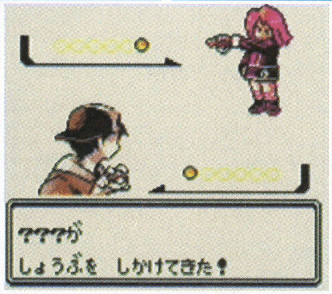






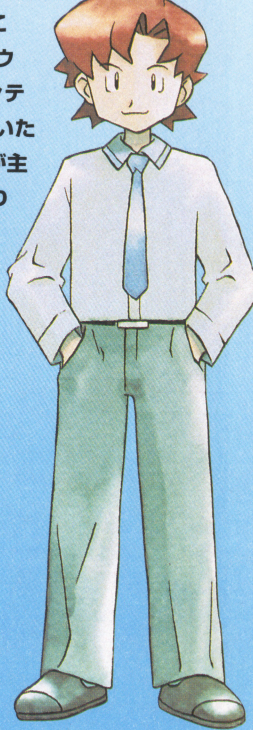






まずは前号のつづきのストーリーから。
ウツギ博士に頼まれて、ヨシノシティの先にあるポケモンじいさんの家まで出向いていった主人公は、“ふしぎなタマゴ”を手渡される。すべてが謎に包まれたタマゴの正体を、ウツギ博士に調べてほしいというのだ。じいさんの家にはポケモン研究の第一人者のオーキド博士もいて、ポケモンを大切にしている主人公のために、新しい“ポケモンずかん”を授けてくれた。
家路を急ごうとする主人公に、「大変なことがおきたから、すぐに戻ってきて!」とウツギ博士から突然の電話。しかしヨシノシティを出ようとしたとき、研究所をのぞいていた謎の少年が現れ勝負を挑んできた。彼こそが主人公のライバルとなる人物。そして彼がくり出したのは、主人公が選ばなかったポケモンのうちの1匹。どうやらウツギ研究所から盗み出したらしいのだが……。





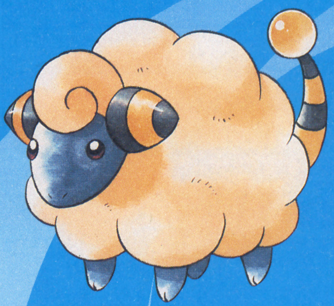
⬆ハヤトは主人公が最初に戦うことになるジムリーダーだ。
➡ちょっとお兄さんぽいイメージのマサキ。タイムマシンを調整してくれるぞ。

新ポケモンの能力を、ずかんで確認しよう

主人公がウツギ博士から、パートナーとしてもらい受けるポケモンの名前を覚えているかな？　そう、“チコリータ”、“ヒノアラシ”、“ワニノコ”の3匹だ。先月号に掲載したイラストを見ながら、ゲームをはじめたときに選ぶポケモンを決めた人も多いと思うけど、今月は“ポケモンずかん”を使って、3匹の能力を調べてみたぞ。

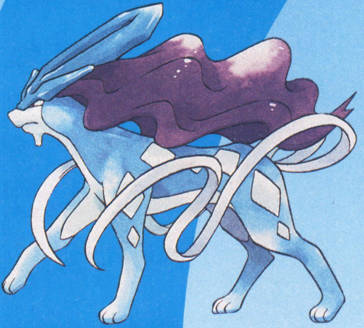
まず“チコリータ”はくさタイプのポケモン。得意わざは“はっぱカッター”だ。“ヒノアラシ”はほのおタイプで、得意わざは“ひのこ”。そして“ワニノコ”はみずタイプ。“みずでっぽう”を得意にしているらしい。もちろんポケモンのレベルが上がっていくにしたがって、それぞれ、くさ、ほのお、みずタイプのより強力なわざを覚えていくから、育て甲斐があるってもんだよね。

このほか、ヘラクロスのずかん画面も手に入ったから大公開。背の高さが1.5メートルって、かなり大きなポケモンみたいだ。きっと力持ちなんだろうね。また、ホーホーの“みやぶる”には、相手の回避率を戻す効果や、ゴーストタイプのポケモンにノーマルタイプのわざが当たるようになる効果が秘められているらしいぞ。



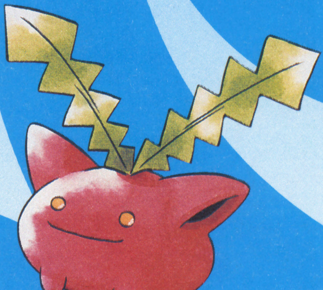
メリープ

ついつい“♪メーリさんのひつじ♪”と口ずさんでみたくなるメリープ。一見すると可愛いけど、目の底に秘められた表情には怖いものがある。



スイクン

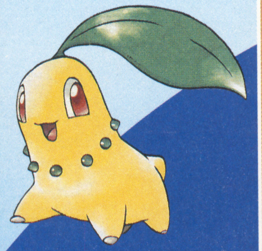
簡単には捕獲できない、非常に珍しいポケモンのスイクン。「赤・緑・青・ピカチュウ」バージョンのケンタロスに相当するのだろうか。

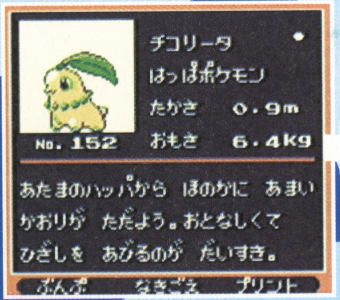


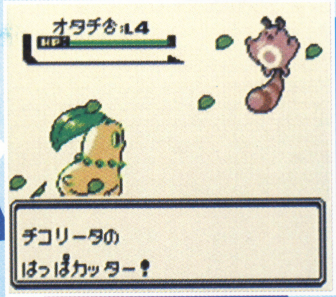
ハネッコ

ラディッシュに顔ついたような、可愛らしいハネッコ。その名が示すとおり、あたりをピョンピョン飛び跳ねているのかな？

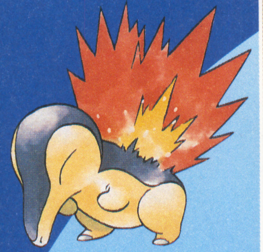
くさタイプ

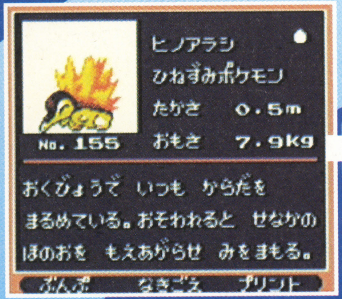




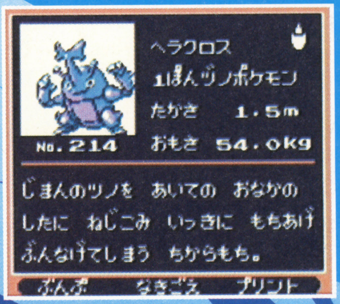


ほのおタイプ

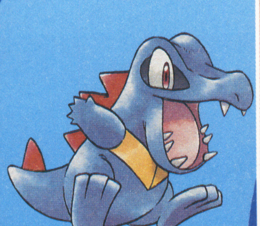




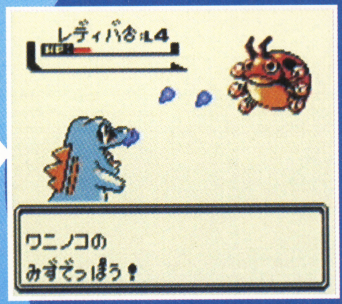


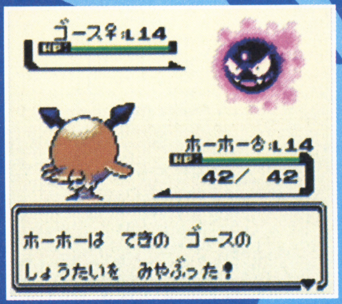


みずタイプ











タイムカプセル機能は、こんなふうにして使おう

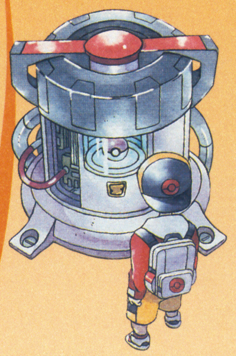




タイムカプセルは時間を超えてポケモンの交換をするシステム。つまり『赤・緑・青・ピカチュウ』の時間と、『金・銀』の時間とを結んでポケモン交換する。ただし、つぎのような場合は交換できないので要注意だ。

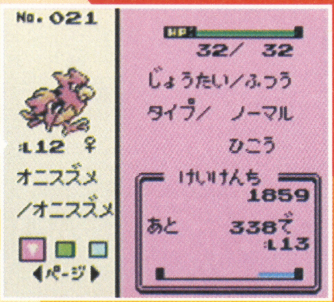
- 新しいポケモン
- 新しいわざを持っているポケモン

『金・銀』に登場するこれらのポケモンは、『赤・緑・青・ピカチュウ』へは移動できない。ゲーム中でタイムカプセルの整備をしてくれるマサキによれば、「その時間に存在しないものを送ると、パソコンがパンクしてしまうんや」とのこと。なるほどね。



戦闘画面に表示される青いバーは、経験値をあらわしているのだ

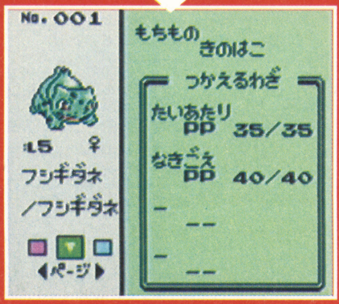


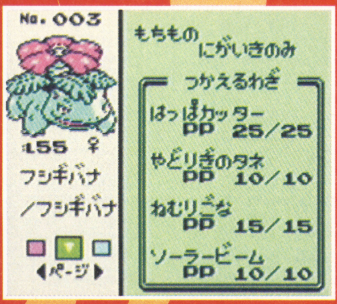


これまで公開された『金・銀』の戦闘画面に、ひっそりと表示されていた謎の青いバー。その正体が経験値だということが判明した。このバーが左までいっぱいになると、そのポケモンのレベルがひとつ上がるというわけだ。『赤・緑・青・ピカチュウ』バージョンでは、いちいちスタートボタンを押して“ポケモン”→“つよさ”と選ばないと確認できなかったものが、戦闘中につねに表示されるようになったから便利なことこの上なし。ガンガン戦ってガンガンレベルを上げよう！



『赤・緑・青・ピカチュウ』から連れてきたポケモンはなにかの“どうぐ”を持っているようだ





『赤・緑・青・ピカチュウ』で捕まえたポケモンを、タイムカプセルで『金・銀』に連れてくると、何らかの“どうぐ”を持っている。さらに『ポケモンスタジアム2』でもらえるプレゼントポケモンを連れてくると、普通では手に入らないような“どうぐ”を持っているんだ。フシギダネで試してみると、なんと“きのはこ”を持っていた。そして、そのなかには……と、ここからは自分の目で確かめてみてね。なお、『金・銀』は『スタジアム』や『スタジアム2』には対応してないから、新ポケモンを戦わせることはできないぞ。

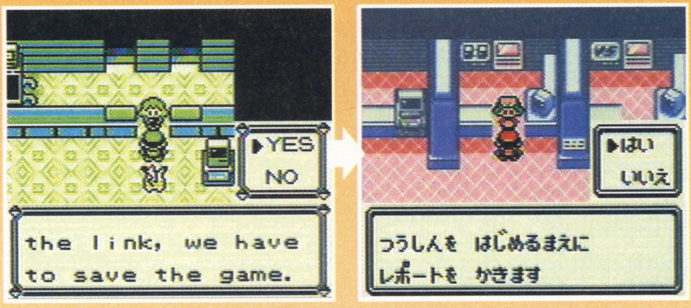


海外版の『ポケットモンスター』とは ポケモン交換や対戦は絶対にやらないでね!

ポケットモンスター金・銀 POCKET MONSTERS

『赤・緑・青・ピカチュウ』の間では、何の疑問もなくポケモン交換や通信対戦ができたけど、海外版の場合は話がべつ。もし仮にお父さんの海外出張のお土産や、東京の秋葉原の輸入ソフトショップ、はたまた海外通販などで、アメリカやヨーロッパで発売されている『ポケモン』を手に入れたとしても、日本版の『ポケモン』とは絶対にポケモン交換も、対戦もやってはダメ！　それまで育ててきたポケモンのデータが破壊されて、ゲームを最初からはじめることになっちゃうよ。『ポケモンカード』が日本版とアメリカ版では裏面のデザインが違っているように、本家本元の『ポケモン』も、日本版と海外版ではいっしょに遊ぶことができないんだ。

なお、アメリカでは最初に『赤』と『青』が発売され、『緑』は出ないままに『ピカチュウ』が発売されている。黄色い本体カラーに、ピカチュウとプリンとトゲピーのイラストや『Pokemon』のロゴが入った特性のゲームボーイカラーと、『ピカチュウ』のソフトがセットされたゲームパックなんて超レアな商品まで発売されているのだ。う、うらやましい……。







© 95-99 Nintendo / Creatures inc. / GAME FREAK inc. / JUPITER Corp.

『ポケモン金・銀』の発売を記念して、

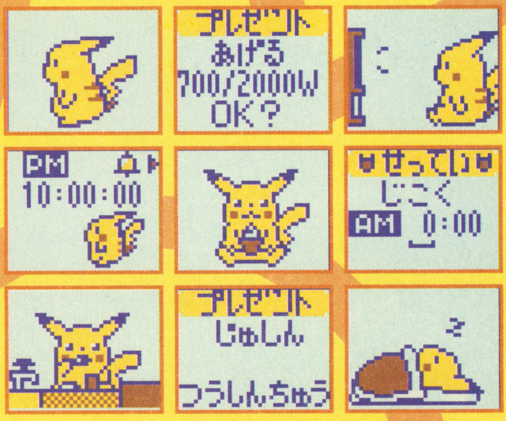
ポケットピカチュウ カラー 新登場!

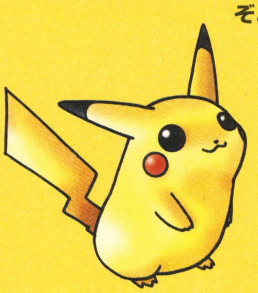
POCKET PIKACHU COLOR

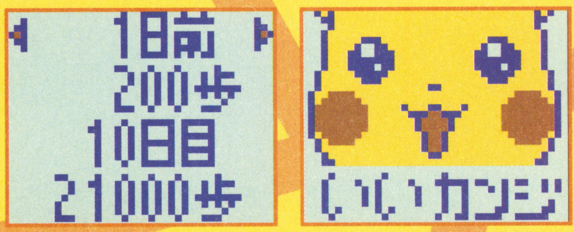
金・銀といっしょ!　11月21日発売　3,000円

昨年の春に発売され、大ブームを巻き起こした歩数計の『ポケットピカチュウ』が、大幅にパワーアップして帰ってきた。その名も『ポケットピカチュウカラー 金・銀といっしょ!』。ゲームボーイカラーとお揃いのスケルトンボディに、ますます可愛くなったピカチュウが表示されるカラー液晶がポイントだ。

本体上部に赤外線ポートを備えているので、歩くとたまる“ワット”をお父さんや友だちの『ポケットピカチュウカラー』と交換したり、ゲームボーイカラーを使って『金・銀』に“ワット”を送り、さまざまな“どうぐ”をゲットしたりもできる。さらに、いつもはひとりぼっちのピカチュウが、ときには友だちのポケモンに出会う、なんてシーンもあるぞ。もちろん歩数計としての機能もより使いやすくなったのだ。





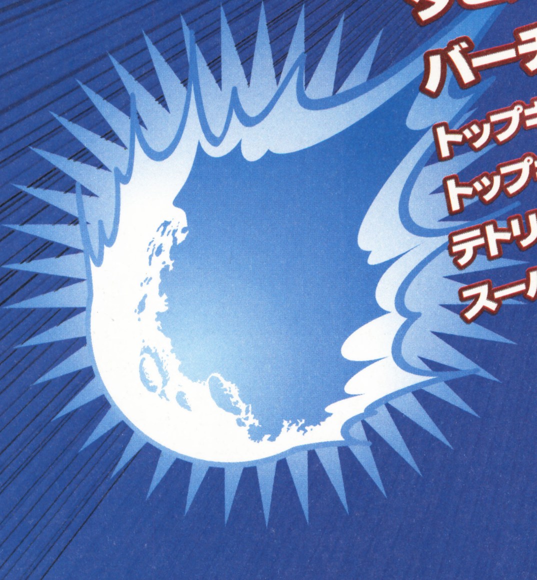


COMING UP NEXT

最新スクープ情報

今月は『スターツインズ』をはじめ、任天堂からN64ソフトの新着情報が盛りだくさん。各ソフトメーカーも年末年始に向けて新規・続編タイトルを発表している。ソフト数も充実してきたN64、これからも目を離しちゃダメダメ！

- スターツインズ
- カスタムロボ
- 悪魔城ドラキュラ黙示録外伝～レジェンド オブ コーネル～
- バイオハザード2
- ゼルダの伝説外伝
- ゼルダの伝説ふしぎな木の実～力の章～
- マリオパーティ2
- ドンキーコング64
- ダビスタ牧場
- バーチャルプロレス2～王道継承～
- トップギア・ラリー2
- トップギア・ハイパーバイク
- テトリスアドベンチャー すすめミッキーとなかまたち
- スーパーマリオブラザーズDX



SOFT Release Schedule

ニンテンドウ64　64DD　ゲームボーイ　ニンテンドウパワー

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
10月22日	□ 夜光虫II～殺人航路～	アテナ	その他	●●●●●●●●●●	6,800円
10月29日	□ スーパーロボット大戦64	バンプレスト	シミュレーション	●●●●●●●●●●	7,800円(予価)
10月29日	□ 64花札～天使の約束～	アルトロン	その他	●●●●●●●●●●	6,800円
10月29日	□ プロ麻雀「兵」64	カルチャーブレーン	その他	●●●●●●●●●●	6,480円
11月26日	□ ぷよぷよ～んパーティー	コンパイル	パズル	●●●●●●●●●●	6,800円
11月26日	□ ビートルアドベンチャーレーシング	エレクトリック・アーツ・スクウェア	アクション	●●●●●●●●●●	6,800円
11月27日	□ スターツインズ	任天堂	アクション	●●●●●●●●●●	6,800円
11月下旬	□ チョロQ64 2 ハチャメチャグランプリレース	タカラ	アクション	●●●●●●●●●○	6,800円(予価)
12月3日	□ 爆ボンバーマン2	ハドソン	アクション	●●●●●●●●●○	価格未定
12月3日	□ カスタムロボ	未定	RPG	●●●●●●●●●○	価格未定
12月10日	□ ドンキーコング64	任天堂	アクション	●●●●●●●●○○	7,800円
12月16日	□ 悪魔城ドラキュラ黙示録外伝～レジェンド オブ コーネル～	コナミ	アクション	●●●●●●●○○○	7,800円
12月16日	□ ゴエモンもののけ双六	コナミ	アクション	●●●●●●●○○○	7,800円
12月17日	□ マリオパーティ2(仮題)	任天堂	その他	●●●●●●●○○○	5,800円
12月上旬	□ トップギア・ラリー2	ケムコ	アクション	●●●●●●●●●○	価格未定
12月上旬	□ トップギア・ハイパーバイク	ケムコ	アクション	●●●●●●●●○○	価格未定
12月	□ バイオハザード2	カプコン	アクション	●●●●●●●●●○	価格未定
12月	□ ロボットポンコッツ64七つの海のカラメル	ハドソン	その他	●●●●●●●●○○	6,800円(予価)
12月	□ 忍たま乱太郎パズル	カルチャーブレーン	パズル	●●●●●●○○○○	価格未定
'99年	□ 64ウォーズ	ハドソン	シミュレーション	●●●●●●●○○○	価格未定
'99年	□ フライトシミュレーター(仮題)	ビデオシステム	シミュレーション	●●●●●●○○○○	価格未定
2000年1月	□ スーパーマリオRPG2(仮題)	任天堂	RPG	●●●●●○○○○○	6,800円
2000年1月	□ バーチャル・プロレス2 ～王道継承～	アスミック・エースエンタテインメント	アクション	●●●●●●●●○○	価格未定
2000年2月	□ エキサイトバイク64(仮題)	任天堂	アクション	●●●●●○○○○○	5,800円
2000年2月	□ パーフェクトダーク(仮題)	任天堂	未定	●●●●●●●○○○	6,800円
2000年2月	□ 大刀	ケムコ	アクション	●●●●●●○○○○	6,980円(予価)
2000年3月	□ ゼルダの伝説外伝(仮題)	任天堂	RPG	●●●●●○○○○○	6,800円
2000年3月	□ 星のカービィ64(仮題)	任天堂	アクション	●●●●●○○○○○	6,800円
2000年4月	□ 糸井重里のバス釣りNo.1・決定版	任天堂	スポーツ	●●●●●○○○○○	6,800円
2000年5月	□ MOTHER3豚王の最期	任天堂	RPG	●●●●●○○○○○	6,800円
2000年春	□ VIEW POINT 2064	スパイク	シューティング	●●●●●●●●●●	7,800円
未定	□ On&Off RACING	イマジニア	アクション	○○○○○○○○○○	6,800円
未定	□ レブ・リミット	セタ	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ ウルトラベースボール64 実名版(仮題)	カルチャーブレーン	スポーツ	●●●○○○○○○○	価格未定
未定	□ Cu-On-Pa(クオンパ)	ティーアンドイーソフト	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ コンカーズクエスト(仮題)	任天堂	シミュレーション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ ファイアーエムブレム64(仮題)	任天堂	シミュレーション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ パネルでポン64(仮題)	任天堂	パズル	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ リボルト	アクレイムジャパン	その他	●●●●●●●●●○	5,800円
未定	□ 不思議のダンジョンシリーズ第5弾!! 64風来のシレン(仮題)	チュンソフト	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ スリッ駆 ラジッ駆	任天堂	その他	●●●●●●●●●●	5,800円
未定	□ WIPEOUT64	ココナッツジャパンエンターテイメント	アクション	●●●●●●●●●●	7,980円

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
12月1日	□ 巨人のドシン1	未定	未定	●●●●●●●●●●	価格未定
12月	□ マリオアーティスト タレントスタジオ	任天堂	その他	●●●●●●●●●○	価格未定
12月	□ マリオアーティスト ペイントスタジオ	任天堂	その他	●●●●●●●●●●	価格未定
12月	□ マリオアーティスト ポリゴンスタジオ	任天堂	その他	●●●●●●●●●●	価格未定
12月	□ シムシティ64(仮題)	任天堂	シミュレーション	●●●●●●●●●○	価格未定
12月	□ F-ZERO X エクスパンションキット(仮題)	任天堂	アクション	●●●●●●●●●●	価格未定
未定	□ ゼルダの伝説DD(仮題)	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ キャベツ(仮題)	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ 井出洋介の麻雀塾	未定	その他	●●●●●●●●●○	価格未定
未定	□ 現代大戦略 Ultimate War	未定	シミュレーション	●●●●●●●●●○	価格未定
未定	□ 日本プロゴルフツアー64(仮題)	未定	スポーツ	●●●●●●●●●○	価格未定

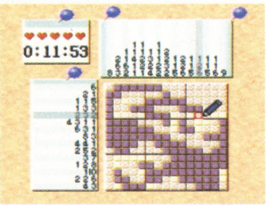
発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
11月1日	□ お絵かきロジック2	世界文化社	パズル	●●●●●●●●●●	2,000円
12月1日	□ ピクロスVol.5	任天堂	パズル	●●●●●●●●●●	2,000円
2000年1月	□ スーパーマリオブラザーズDX	任天堂	アクション	●●●●●●●●●●	2,000円

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
10月21日	□ 銃鋼戦記バレットバトラー	コナミ	その他	●●●●●●●●●●	4,500円
10月22日	□ クイックスアドベンチャー	タイトー	パズル	●●●●●●●●●●	3,980円
10月22日	□ 夜光虫GB	アテナ	その他	●●●●●●●●●●	3,800円
10月22日	□ アクアライフ	タム	その他	●●●●●●●●●●	3,980円
10月29日	□ ハムスター倶楽部	ジョルダン	その他	●●●●●●●●●●	3,980円(予価)
10月29日	□ ウェットリスGB	イマジニア	パズル	●●●●●●●●●●	3,980円
10月29日	□ ゴルフだいすき!	キッド	スポーツ	●●●●●●●●●●	3,980円
10月29日	□ Wizardly EMPIRE	スターフィッシュ	RPG	●●●●●●●●●●	3,980円
11月5日	□ コラムスGB～手塚治虫キャラクターズ～	メディアファクトリー	パズル	●●●●●●●●●●	価格未定
11月5日	□ □いアタマを○くする理科バトル編	イマジニア	その他	●●●●●●●●●●	2,980円
11月11日	□ KLUSTAR	スパイク	その他	●●●●●●●●●●	3,980円
11月12日	□ Little Magic	アルトロン	パズル	●●●●●●●●●○	3,980円
11月12日	□ テトリスアドベンチャー～すすめミッキーとなかまたち	カプコン	パズル	●●●●●●●●●●	3,800円(予価)
11月12日	□ R-TYPE DX	エポック社	シューティング	●●●●●●●●●●	3,980円(予価)
11月18日	□ ～倉庫番伝説～光と闇の国	J・ウイング	パズル	●●●●●●●○○○	4,300円(予価)
11月19日	□ 女流雀士に挑戦～私達に挑戦してネ!～	カルチャーブレーン	その他	●●●●●●●●●●	3,980円
11月21日	□ ポケットモンスター金	任天堂	RPG	●●●●●●●●●○	3,800円
11月21日	□ ポケットモンスター銀	任天堂	RPG	●●●●●●●●●○	3,800円
11月25日	□ 筋肉番付GB～挑戦者は君だ!～	コナミ	スポーツ	●●●●●●●●●●	4,500円(予価)
11月25日	□ ビートマニアGB2ガッチャミックス	コナミ	その他	●●●●●●●●●●	4,300円
11月26日	□ グランデュエル	ボトムアップ	その他	●●●●●●●●●●	4,500円
11月26日	□ それいけ! アンパンマンふしぎなニコニコアルバム	アガツマ	RPG	●●●●●●●●●○	4,300円
11月	□ みんなの将棋―初級編―	エム・ティー・オー	その他	●●●●●●●●●●	3,980円
11月	□ ジャックの大冒険～大魔王の逆襲～	イマジニア	RPG	●●●●●●●●●○	価格未定
11月	□ メロディキッズ(仮題)	エポック社	その他	●●●●●●●●●○	3,980円(予価)
12月1日	□ SUPER BOMBLISS DX	ビーピーエス	パズル	●●●●●●●●●○	3,980円
12月3日	□ ポケットプロレス	J・ウイング	スポーツ	●●●●●●●○○○	3,980円(予価)
12月3日	□ ザ・グレイトバトルPOCKET	バンプレスト	その他	●●●●●●●●●●	価格未定
12月3日	□ スーパーチャイニーズファイターEX	カルチャーブレーン	アクション	●●●●●●●●●●	3,900円
12月10日	□ マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士(仮題)	イマジニア	RPG	●●●●●●●○○○	4,500円
12月10日	□ エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士(仮題)	イマジニア	RPG	●●●●●●●○○○	4,500円
12月16日	□ がんばれゴエモンGB～もののけ道中とび出せ鍋奉行～	コナミ	アクション	●●●●●●●●●○	価格未定
12月17日	□ ボンバーマンマックス光の勇者	ハドソン	アクション	●●●●●●●●●○	価格未定
12月17日	□ ボンバーマンマックス闇の戦士	ハドソン	アクション	●●●●●●●●●○	価格未定
12月17日	□ 突撃! パッパラ隊	J・ウイング	その他	●●●●●●●○○○	4,500円(予価)
12月22日	□ レミングス VS	J・ウイング	パズル	●●●●●●○○○○	4,500円(予価)
12月22日	□ おわらいよゐこのげえむ道～オヤジ探して3丁目	コナミ	その他	●●●●●●●○○○	4,500円(予価)
12月上旬	□ トップギアポケット2	ケムコ	アクション	●●●●●●●●●○	価格未定
12月上旬	□ スーパーブラックバス～リアル・ファイト～	スターフィッシュ	スポーツ	●●●●●●●●○○	4,500円
12月上旬	□ 電車でGO!	サイバーフロント	シミュレーション	●●●●●●●●●●	4,200円(予価)
12月中旬	□ ファンク・ザ・9ボール(仮題)	タム	スポーツ	●●●●●○○○○○	3,980円(予価)
12月	□ パチンコ必勝ガイドデータの王様	BOSSコミュニケーションズ	その他	●●●●●●●●●○	4,980円(予価)
12月	□ 爆走戦記メタルウォーカーGB	カプコン	アクション	●●●●●●○○○○	価格未定
12月	□ ロボットポンコッツムーンバージョン	ハドソン	アクション	●●●●●●●●○○	価格未定
12月	□ スウィート アンジェ	コーエー	その他	●●●●●●●●●●	3,980円
12月	□ メタファイトEX	サンソフト	アクション	●●●●●●●●●○	3,980円
12月	□ Bビーダマン爆外伝Vファイナルメガチューン	メディアファクトリー	RPG	●●●●●●●●○○	3,980円
'99年冬	□ モンスターファームバトルカードGB	テクモ	その他	●●●●●○○○○○	3,980円(予価)
'99年冬	□ ダビスタ牧場(仮題)	メディアファクトリー	シミュレーション	●●●●●○○○○○	価格未定
2000年1月	□ 語楽王TANGO!	J・ウイング	パズル	●●●●●●●●●●	3,980円(予価)
2000年1月	□ ダフィーダック(仮題)	サンソフト	その他	●●●●●●●●●○	3,980円
2000年2月	□ メタモード	コーエー	RPG	●●●●●●○○○○	3,980円
2000年2月	□ GO! GO! ヒッチハイク2	J・ウイング	アドベンチャー	●●●●●●○○○○	4,500円(予価)
2000年2月	□ ゼルダの伝説ふしぎな木の実～力の章～(仮題)	任天堂	RPG	●●●●●●●○○○	3,800円
2000年3月	□ ディノブリーダー4	J・ウイング	シミュレーション	●●●●●●○○○○	4,800円(予価)
2000年3月	□ BLACK ONYX GB	ビーピーエス	RPG	●●●●○○○○○○	4,500円(予価)
2000年3月	□ ダンジョンセイバー	J・ウイング	RPG	●●●●○○○○○○	4,800円(予価)
2000年3月	□ ポケットクッキング	J・ウイング	シミュレーション	●●●●●○○○○○	4,800円(予価)
2000年3月	□ 爆球連発!! スーパービーダマン(仮題)	タカラ	アクション	●●●●●●●○○○	価格未定
2000年春	□ RPGツクールGB	アスキー	その他	●●●●○○○○○○	価格未定
未定	□ キャットウーマン	ケムコ	その他	○○○○○○○○○○	3,980円(予価)
未定	□ 飛龍の拳伝説GB SDバージョン	カルチャーブレーン	アクション	●●●●●○○○○○	3,900円
未定	□ シェラザード伝説	カルチャーブレーン	その他	○○○○○○○○○○	3,900円
未定	□ ドンキーコングランド2	任天堂	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ ポケモンピクロス	任天堂	パズル	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ スター・ウォーズ エピソード1 レーサー	任天堂	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ スピーディーゴンザレス(仮題)	サンソフト	その他	●●●●●●●●●○	3,980円
未定	□ 白江七段の囲碁入門	カルチャーブレーン	その他	○○○○○○○○○○	3,200円
未定	□ ゼルダの伝説ふしぎな木の実～知恵の章～(仮題)	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ ゼルダの伝説ふしぎな木の実～勇気の章～(仮題)	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ 不思議のダンジョンシリーズ第6弾!! 風来のシレンGB2(仮題)	チュンソフト	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□ ムーミンの冒険	サンソフト	アクション	●●●○○○○○○○	価格未定

新作ソフト超速スクープ

お絵かきロジック2　F=1 / B=1





パズルマガジン『お絵かきロジック』を出版している世界文化社から、同名のニンテンドウパワー新作ソフト第2弾が登場した。マス目の縦横に表示される数字をたよりに、隠された絵を描き出していくこのパズル。ルールが単純なだけに、知らず知らずのうちに時間を忘れて熱中してしまうという、アブナイ中毒性を持っている。問題を作成したのは、日本を代表するパズル制作集団の菫工房。それに『お絵かきロジック』の誌上で募集した読者の問題も加わった。問題数は全部で150問。10×10マスの簡単なものから、25×25マスを使った超難問まで、ユーザーのレベルに合わせて楽しめるようになっているぞ。

『お絵かきロジック2』の価格は2,000円(予価)で、11月1日から書き換えスタート。'60年代ふうのキッチュでかわいいキャラクターが人気のイラストレーター、タバサナオミがデザインしたタイトル画面のぬいぐるみも必見!

『ゴールデンアイ』のレア社の新作がいよいよ登場だ！

STARTWINS スターツインズ™

1999年11月27日予定
開発度95%
6,800円(予価)／任天堂

Nintendo®

最新情報





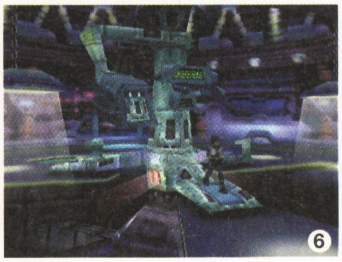
任天堂と緊密な協力関係を持つ“セカンドパーティー”のひとつとして知られるのがイギリスのソフトメーカー、レア社。これまでに『ゴールデンアイ 007』、『ディディーコングレーシング』、『バンジョーとカズーイの大冒険』などの定評あるソフトのほか、日本未発売のN64ソフトの開発も手がけてきた実績を誇っている。そんなレア社の最新N64ソフトとなるのが『スターツインズ』だ。

『スターツインズ』の基本となるのは3Dシューティング。前述した『ゴールデンアイ』同様に、さまざまな武器を使い分けながら、目的を遂行していくのをイメージすればわかりやすいだろう。ただし『スターツインズ』の醍醐味は単純な3Dシューティングのみには限られない。個性豊かなキャラクターの状況に合わせた使い分け、未来感が溢れる世界を味わうストーリー、広大なステージで直面するであろう謎を解いていくアドベンチャー要素など、さまざまに味付けされているのだ。

物語の主人公となるのは、ジュノとベラの双子の兄妹。プレイヤーは、このふたりにロボット犬のループスを加えた3体のキャラクターを使い分け、それぞれの個性を活かして活躍させていくことになる。ゲームスタート時にプレイできるのは兄のジュノだ。冒険を進めていくと仲間に加わるベラとループスは、それぞれの特性によって異なるルートで移動できる。例えばジュノは溶岩の上を歩くことができるが、ベラは水中を泳げる、という具合。ひとつのフィールドでもキャラクターを変えて3度は楽しめるというわけだ。













❶双子の兄、ジュノ。大きな使命を背負って冒険開始！❷こちらは妹のベラ。ジュノに負けずに活躍させよう。❸ロボット犬のループス。ロボットとは思えない躍動感。❹マイザー軍はつぎつぎと侵略を進めていく。❺グリーンウッドのトライバル。こんなかわいいキャラクターを攻撃するなんて許せない！❻さあ、いよいよ戦いの始まりだ。❼道中では情報を提供してくれる味方が頼りだ。❽敵を見にくいシーンでは、自キャラクターが半透明になることもある。❾トライバルの王、キング・ジェフは物語のカギを握る。

主人公の双子は宇宙の平和を守るために戦うジェットフォース部隊に属している。しかし部隊は、銀河連邦に対抗する悪の侵略者、マイザーに攻撃され壊滅的な被害を受けてしまった。生き残ったふたりと1匹はマイザー軍と戦っていくのだ。

冒険の途中にはさまざまなキャラクターが登場。同盟軍ゴールドウッドの部族・トライバルもまたマイザーに侵略を受けているが、双子にとっては物語の鍵を握る、強力な味方となるのだ。そのほかにもフロイドという主人公の後ろをついて回って、サポートするキャラクターなど、心強い仲間が加わる。また敵キャラクターは昆虫型のロボット軍団。個性豊かなルックスを反映した、奇妙な行動にプレイヤーは苦しめられるのだ。

もちろん、『ゴールデンアイ』以降、レア作品で評価の高い対戦プレイは今回も最大4人までオッケー。通常のバトルモードを始めとして、標的を狙い撃つターゲットモードなど数種類のモードでアツいバトルを楽しむことができる。

アメリカでは既発売の、この『スターツインズ』。海の向こうでは『ゴールデンアイ』同様に人気も上々だ。およそ1ヵ月後に迫った、日本上陸を首を長くして待つこととしよう。











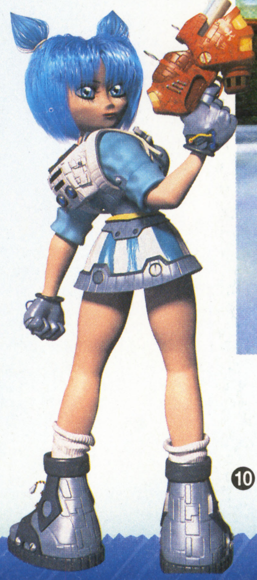




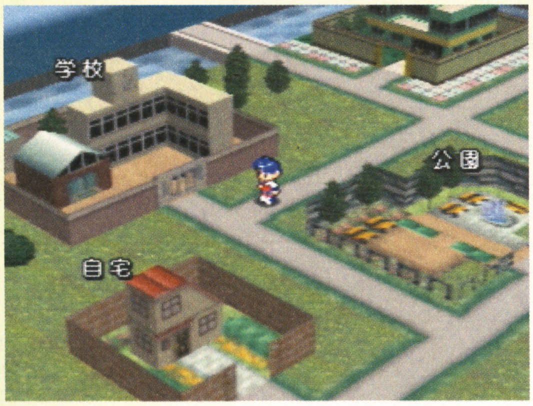
❶開放感のある広いステージ。思う存分に駆け巡れ！❷画面左上や左下に見えるゲージやアイコンはなにを意味するのだろう？❸ループスの能力、ホバリングを利用して進んでいこう。❹味方キャラクターのフロイドはとても役に立ちそうだ。❺2人対戦のバトルモード。お互いの駆け引きが勝負を決める。❻ターゲットモードはルート上のターゲットをどれだけ撃つかが重要。❼水辺のステージでのジュノ。水中はベラが得意とするのだが？❽マイザーの手下が行く手を塞ぐ。謎を解いて先へ進め！❾戦闘態勢のジュノ。主人公にふさわしい活躍をさせよう。❿ベラの後ろ姿。青い髪がキュート？⓫ホバリング中のループス。愛くるしい表情がたまらない。











自由にカスタマイズして最強ロボットを作れ！

カスタムロボ CUSTOM ROBO

1999年12月3日予定
開発度95%
価格未定／任天堂

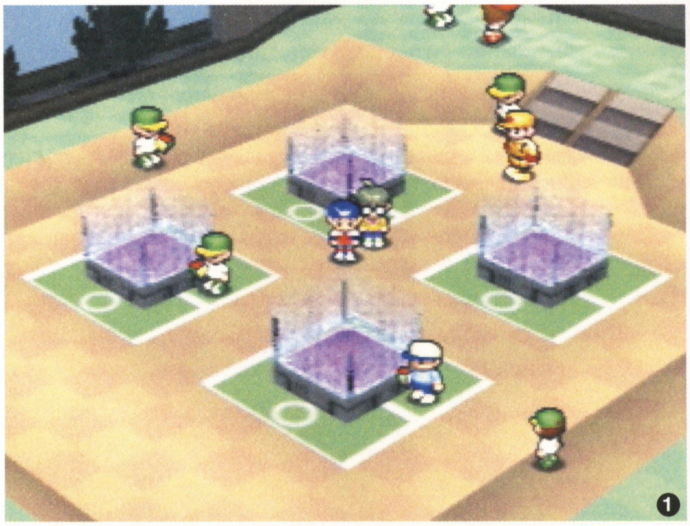
Nintendo

たくさんのパーツをカスタマイズ（組み合わせ）したロボットを操り、熱いバトルをくり広げるロボットアクションゲーム『カスタムロボ』。その詳しい内容が、明らかになったぞ。

用意されているモードはふたつ。ただし、最初から遊べるのは“シナリオモード”だけだ。舞台はロボット工学が飛躍的に発達した近未来。宇宙探査、兵器、医療などさまざまな分野でロボットは実用化、応用され、人々にとって身近な物になっていた。そのころ世界中で人気を集めていたのが、体高30センチ程度の小型ロボットを使った対戦ゲーム、“カスタムロボ”だった。物語は、カスタムロボバトルが盛んなある街に引っ越してきた主人公が、初めてのロボット“レイ”を両親からプレゼントされるところから始まる。早速彼はいとこのシンイチの案内でロボットを操る人々“コマンダー”が集う“ロボステーション”に向かうことにした。そこは、より強くなりたいと願うコマンダーたちが日々バトルをくり返す場所。個性豊かなライバルたちとの戦い、そして友情。主人公は、勝ち抜けるのか。

シナリオモードを進めていくと、勝った相手からさまざまな武器を得ることができる。もちろんこれはシナリオの中で自分のパーツとして使えるんだけれど、同時にもうひとつのモード、“アーケードモード”でも使用が可能になるんだ。このモードでは、ひとりで武器をカスタマイズしてテクニックを磨いたり、ふたりで対戦ができるようになっている。さらに、バトルのステージである“ホロセウム”も、シナリオが進むに従って増えていく。つまり、ライバルに勝てば勝つほど、友だちとの対戦がより奥深くなっていくしかけなのだ。シナリオモードには、それぞれ能力が異なるカスタムロボが全部で30体以上も登場する。勝てばこれらも対戦で使えるようになるぞ。

新感覚

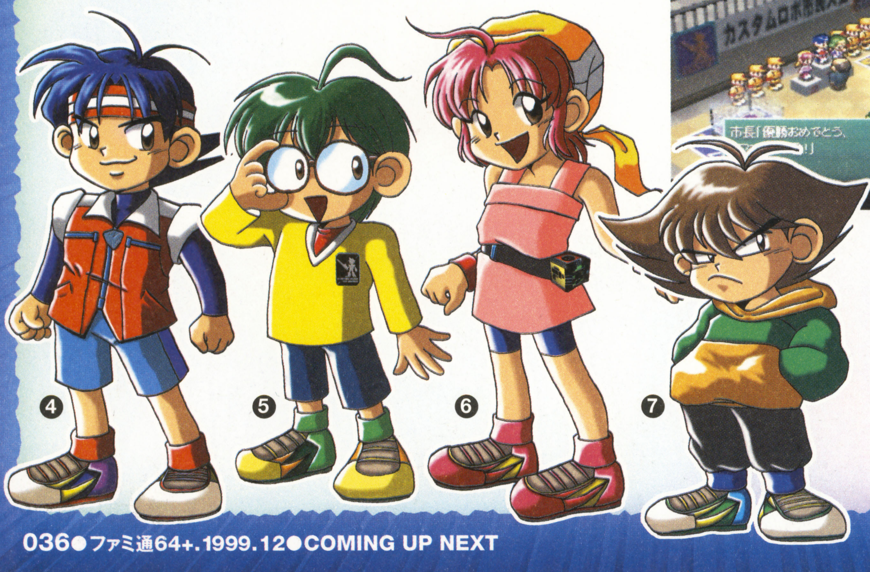

❶



❷



❸


❹ ❺ ❻ ❼

❶ロボステーションでは、たくさんのコマンダーたちがバトルをくり広げているぞ。❷ストーリー序盤の目標は市民大会の優勝だ。❸アーケードモードのさまざまなモード。でもやっぱり楽しいのは友だちとのVSバトル？❹主人公。両親とともにある街に引っ越してきたばかりの小学生だ。やっぱり自分の名前をつけようね。❺いとこのシンイチ。試合ごとにアドバイスをしてくれる。❻シンイチの幼なじみで、快活で気の強い女の子カリン。❼一匹狼タイプの悪ガキ、ハヤオ。でも根は……。

 ※画面は開発中のものです。

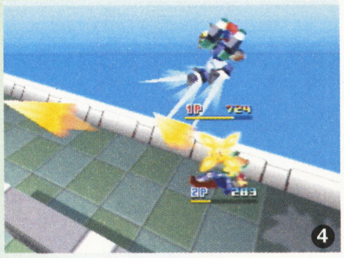






カスタムロボには両腕と背中に“ガン”、“ボム”、“ポッド”の3種類の武器を、足にはジャンプなどの能力を高める“レッグ”を装備できる。これら4つのパーツのカスタマイズ（組み合わせ）次第では、ロボットの性能を大幅にアップさせることが可能だ。多数用意されたパーツには、それぞれ“連射ができる”、“左右に曲がる”、“敵の自動追尾性能が高い”といった特性がある。もちろんロボットにも、“動きが早い”、“パワータイプ”といった個性があるのだ。この組み合わせが最強というモノはないので、バトルをくり返して、自分だけのベストセッテイングを見つけだそう。さらに、攻撃をくり出す順番に気をつければ、空を飛び、敵の頭上で旋回するポッドでジャンプをじゃまをし、ボムで吹き飛ばす、そこをガンの連射でしとめる……といった自分だけのコンボをあみだすことも可能だ。また、ホロセウムには、塀や木などの障害物、乗ると勝手に移動するベルトコンベアー、触れるだけでダメージを受けるマグマの穴などやっかいなモノもある。これらをうまく利用することも強くなる近道だぞ。

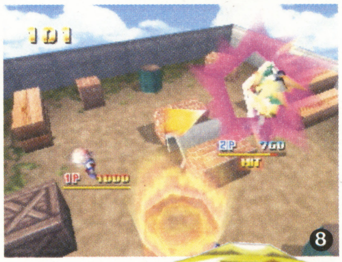
このゲームは、対戦格闘ゲームにありがちな複雑なコマンドを覚える必要は一切ない。初めてでも3Dスティックとボタンだけで、自分のイメージどおりの攻撃や回避行動ができるのだ。レッグパーツからバーニアを噴射させながら空中ですばやく移動する、なんて動きも、ジャンプ中に“Rボタン”だけでオーケー。敵の攻撃を読んで、避けて、背後に回り込んで……といった、まるでアニメのロボットのようなカッコイイ動きが簡単に楽しめるぞ。初めてでも入り込みやすく、でも極めれば、最強のコマンダーへの道は果てしなく遠い。まさに、近未来のロボットアクションゲームを体験できるカスタムロボ。発売までもうすぐだから、チェックしておこうね！













❶まずはカスタマイズ。性能をチェックしながら組み合わせを考えよう。❷ホロセウムによって、作戦を変える。これ、重要。❸バトル開始！　サイコロ状に変型したロボットがキャノボットという砲台ロボットから打ち出されるぞ。❹Rボタンをチョンチョンと押せば、空中でジャンプ移動ができる。❺Cボタンで体当たり。急接近にも使えるぞ。❻連続攻撃で追い打ち！　と思ったら、ダウンしてしばらくはREBIRTHという無敵状態になる。ヒット＆アウェイが基本だ。❼❽ボムで浮かせて、ねらい打ち！　自分だけのコンボをあみ出そう。❾シナリオモードで主人公が操ることになるロボットのレイ。❿主人公のまえに立ちはだかるロボットの数々。それぞれ、異なる特性がある。





人気のゴシックホラーアクションゲームの続編が登場!!

悪魔城ドラキュラ黙示録外伝
～レジェンド オブ コーネル～

1999年12月16日予定
開発度 70%
7,800円（予価）／コナミ

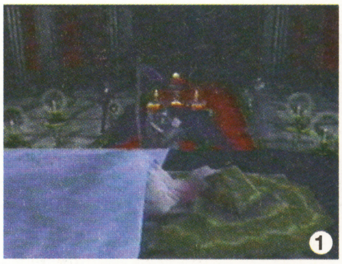
KONAMI

超スクープ

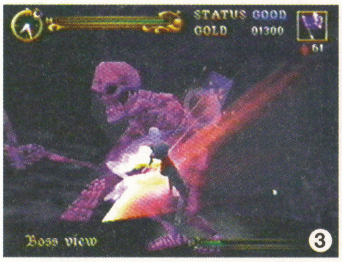
根強い人気を誇る『悪魔城』シリーズの最新作が、N64用ソフトとして登場する。それが『悪魔城ドラキュラ黙示録外伝～レジェンド オブ コーネル～』だ。ハイレゾパック対応なので、独特の世界観がさらに美麗に再現されているぞ。

舞台は前作『悪魔城ドラキュラ黙示録』からさかのぼること8年。その体に獣の血の混じる“獣人族”の若者であるコーネルは、厳しい修行により、封印された人狼の力を解放する術を身につける。そして、コーネルが修行を終えて故郷の村に帰ると、懐かしい光景はすべて紅蓮の炎に覆われていた。唯一の肉親である妹のエイダは、村を襲った魔物にさらわれたらしい。人狼の嗅覚でエイダの血の匂いを追い、悪魔城へと向かうコーネル。だが彼は、そこで待ち受けているドラキュラ伯爵の野望を知るよしもない……暗黒の闇に覆われた“黙示録”の真実が、いま白日の下にさらされる!!

今回の主人公であるコーネルは、“青き三日月”の異名を持つ天才的な格闘術の使い手で、自らの肉体を武器として敵と戦っていく。途中で入手できる攻撃用のアイテムや、体力回復アイテムをうまく利用して、戦いを有利に進めていこう。さらに、ゲーム中に手に入る“ジュエルポイント”を使用することにより、封印された力を解放して“人狼（ワーウルフ）”に変身できる。変身中は、攻撃力･防御力ともに大きくパワーアップするぞ。また、ゲーム中にある条件を満たすと、なんと前作『悪魔城ドラキュラ黙示録』に登場したラインハルトとキャリーでプレイできるようになる。しかも、このふたりを使って、前作のディレクターズカットバージョンが楽しめるのだ。これで前作との関連性がより明確になって、ストーリーをさらに深く味わうことができるだろう。ソフトの発売は12月16日を予定。本誌でお届けするさらなる情報を待っていてほしい!!


1


2



3



4



5



6



7



8



9

❶生け贄に捧げられようとしているのは、コーネルの妹であるエイダだ。一刻も早く彼女の命を救わねば。❷邪悪な野望を胸に秘め、長き眠りより醒めたドラキュラ伯爵。❸自分の数倍もあろうかという巨大なガイコツを相手に、コーネルが戦いを挑む。❹狭い船底での、半魚人との戦い。襲いかかってくる者はすべて敵だ。❺海竜サーペントが出現。こんな大きな敵が、果たして倒せるのだろうか？ ❻封印を解き、まばゆい光の中で人狼へと変身するコーネル。❼人狼に変身しての攻撃。パワーアップしているあいだに、どんどん敵をけちらして進もう。❽前作の登場人物である、バンパイアキラーのラインハルト。パワーアップした鎖のムチで攻撃する。❾同じく前作の登場人物、キャリー。“退魔の力”を持ち、ドラキュラ伯爵を封印するために悪魔城へ向かう少女だ。

N64版で新たに加わるオリジナル要素を大公開!

バイオハザード2



1999年12月予定
開発度85%
7,800円(予価)/カプコン

CAPCOM

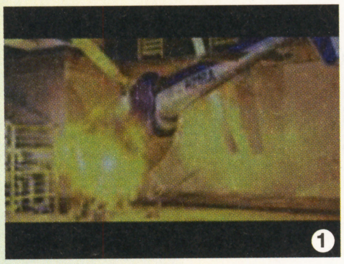
急展開

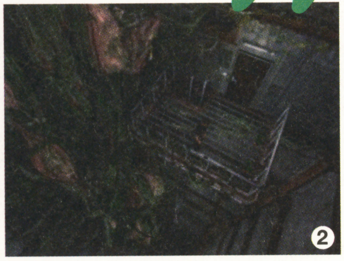
多くのファンがその登場を待っている『バイオハザード 2』だが、なんと12月に発売されることが決定!! こんなに早く出ることになるなんて、うれしい誤算だよね。そして、発売時期のニュースとともに、最新情報も到着したぞ。早速お伝えしよう。

N64版では、ふたつのオリジナル要素が導入されることが明らかになった。そのひとつは、ゲーム中のさまざまな場所に置かれた"EXファイル"。このファイルには、『バイオハザード』シリーズに登場する人物たちや、ゲームで発生した事件に関する事柄などが収められている。これらを集めることにより、『バイオハザード』初体験のプレイヤーも世界観をより深く理解できる、というわけ。しかも、これまで明かされていなかった人間関係や事件の相関関係など、いままでの作品をクリアーしているファンならニヤリとさせられるような内容も盛り込まれているのだ。

そしてもうひとつは"ランダムセット"というシステム。ゲーム中においてある条件を満たすことにより、弾丸やハーブといったアイテムの置かれる場所が、プレイするごとにランダムに変化する、というもの。ちなみに、ストーリー進行の鍵となる重要なアイテムに関しては、場所が変わることはない。このシステムにより、「このポイントで体力回復と弾丸の補給をする」というような行動のパターン化が不可能となり、臨機応変な対応が要求されることになる。それだけに緊張感も倍増し、窮地を脱する喜びも増えるはず。アクションゲームが得意なプレイヤーにとっては挑戦しがいのある、嬉しいシステムといえるだろう。

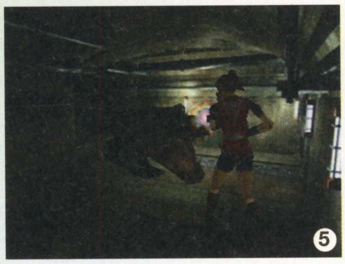
また、これまでお伝えしてきた"ハイレゾパック対応"、"3Dスティック対応"といったN64ならではの機能を活かしたシステムのほかにも、さらにいくつかの要素が加わる予定とのこと。いよいよ全貌を現わす『バイオハザード 2』から目を離すな!!

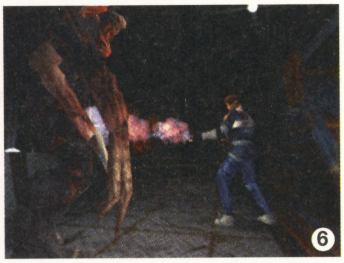






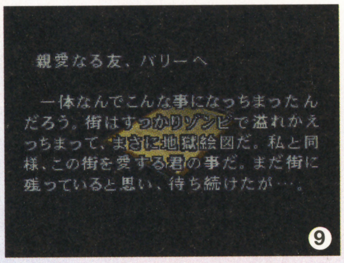












❶オープニングのムービーシーンより。救出にきたヘリが墜落炎上してしまう。❷植物状の物体が、怪しげに触手をうごめかせている。その動きだけでも不気味。❸舌をムチのように伸ばして攻撃するクリーチャー、リッカー。非常にどう猛だ。❹下水道をさまようクレアの行く手を阻むように、大グモが現れる!!❺アリゲーターは、巨大な体に似合わず、す速い動きで獲物を追いつめる。❻正常な進化とはかけ離れた異形の生物、Gが圧倒的な迫力とともに迫り来る。❼生物をゾンビ化させるT-ウイルスを人間に投与して生み出された狂気のクリーチャー、タイラント。並みの攻撃では歯が立たない。❽ガンショップのカウンターに何かが置かれている。これは……?❾EXファイルを発見。『バイオハザード』シリーズの登場人物に宛てた置き手紙らしい。



奇妙な世界の秘密が、だんだん明かされてきたぞ

ゼルダの伝説外伝（仮題）

2000年3月予定
開発度60％
6,800円（予価）／任天堂

Nintendo

期待の一作

















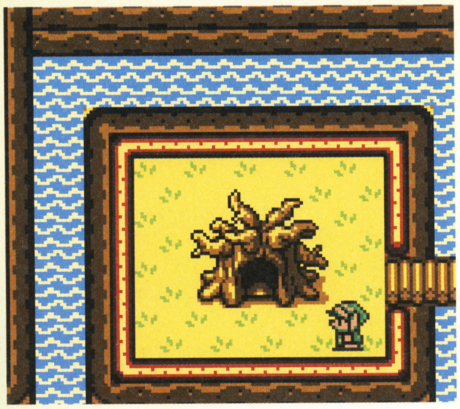

宿敵ガノンドロフを倒し、リンクがハイラルに平和をもたらしてから数ヵ月後。ある日リンクは深い森で、まがまがしいお面をかぶったスタルキッドに出会い、愛馬エポナを奪われれしまう。それを追っているうちにリンクが迷い込んだ世界。それは、どこかで見たような、けれどどこかが違う奇妙なパラレルワールド。だけど、確かなことがひとつ。空に巨大な月があり、あと数日でこの世界に落ちてくるということ。リンクの新しい冒険の旅はここから始まる……。

ニンテンドウ　スペースワールド99に来た人は、少しだけプレイできた『ゼルダの伝説　外伝（仮）』。でも、まだまだストーリーも、システムも謎だらけだ。今回公開された写真から分かることは、やっぱり『ゼルダの伝説　時のオカリナ』とゆるやかなつながりがある、ということ。前作の“魂の神殿”で、炎と氷の攻撃をしかけてきた“双生魔道師ツインローバ”が、え？　店番をやっている？　怪しい薬でも売っているんだろうか？　よくよく見ると、画面の下のほうに“1st”という文字が読める。ファースト、いちばん目、という意味？　確かいままで発表されている写真では、読めない記号だったはず。世界の終わりまでの日数をカウントダウンしているのかな？

さらに、今作で鍵となりそうなのが、お面システム。さまざまな種族のお面をかぶると、特殊能力が身につくらしい。ゴロンのお面なら丸くなって転がれる。ゾーラだと水中をスイスイ泳げる。デクナッツなら花で空を飛ぶ！　でもでも、今回公開の写真によればそれだけではなく、それぞれのお面をかぶることで楽器演奏ができるようになることが明らかになったのだ。前作のオカリナのように、特定の場所で演奏すればしかけが動いて謎がとける、といった効果があるのかな？　発売まであと半年。ますます目が離せないね。

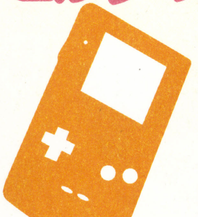
❶❷リンクの背後に見えるのは、不思議な家。訪ねてみると、そこには……？❸❹ツインローバ？　それともそっくりさん？　でも、見るからに怪しげな壺。中身はやっぱり薬なのかな？　できれば、かかわりたくないけれど……。❺❻❼この3点はすでに公開されていた写真。ゴロン、ゾーラ、デクナッツのお面をかぶれば、冒険の幅が一気に広がる。❽ゴロンになると打楽器を叩くようになるらしい。やっぱりみんな踊ってしまうのかな？❾ゾーラが演奏しているのは魚でできたギターのような弦楽器だろうか？　後ろにいるのは浮き輪を持ったビーバー？　仲間なのかな？❿デクナッツが管楽器を高らかに奏でている。森のしじまに響き渡る音色。早く聴いてみたいね。

　※画面は開発中のものです。



GBカラー専用のゼルダ3部作。第1弾は季節を操る

ゼルダの伝説 不思議な木の実~力の章~



2000年2月予定
開発度 75%
3,800円（予価）／任天堂

Nintendo

最新情報

発売が12月から来年2月に延期になってしまった、『ゼルダの伝説 ふしぎな木の実 ~力の章~』。これは、『知恵の章』『勇気の章』を含めた3部作の第1弾であることは、以前紹介したよね。3作それぞれのプレイの結果がお互いに影響を与えあう“リンクシステム”というモノでつながっているらしい。ここで『力の章』の物語を、ちょっとだけおさらいしておくと、舞台は、おなじみハイラルの大地。ただし、ガノンによって四季を司るゼルダ姫が囚われてしまったせいで、春夏秋冬の順番がメチャメチャ。そこでリンクが世界と姫を救う冒険に旅立つ……。

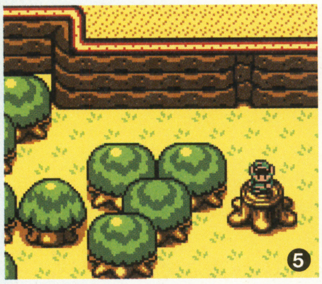
さて、すでに明らかになっているとおり今回の新しいアイテムは、フィールドで振れば季節を自由に変化させられる“四季ロッド”。春には上れなかった岩壁が、夏になるとツタが絡まり上れるようになったり、大きな川が行く手を阻んでいたら、冬にして凍らせてしまったりといった使いかたができるらしい。

さらに、仲間キャラクターが冒険を助けてくれる。現在公開されているのはカンガルーのリッキーのみ。リンクをおなかの中に入れたままジャンプしたり、敵と戦ってくれる頼もしいパートナーだ。そのほか、今回明らかになったのは、『ゼルダの伝説 時のオカリナ』でもおなじみのわらしべイベントの存在。最初はちょっとした贈り物が、お使いをくり返すと最後には重要アイテムになる、というイベントだ。いったいどんな依頼がされるんだろう？

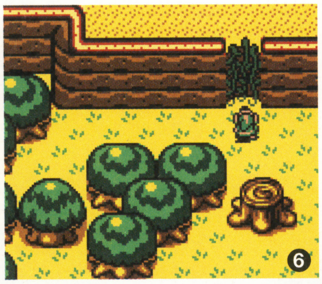
新キャラクター、魔法使いメイプルとインパのイラストも公開されて、徐々に内容が明かされてきたGBの新しいゼルダ。続報が入り次第、どんどん取り上げて行くのでお楽しみに！



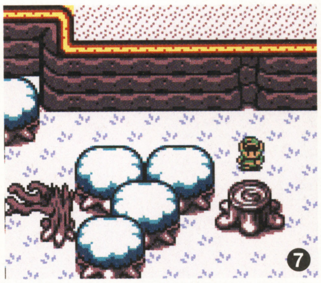
❶ ❷ ❸ ❹



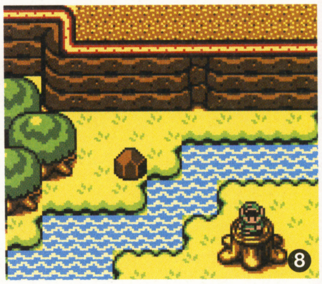
❺



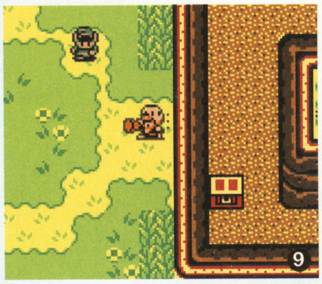
❻



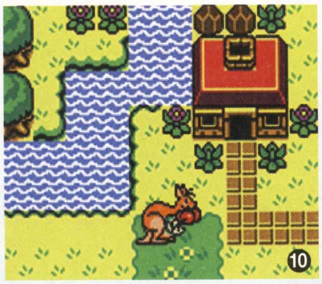
❼



❽



❾



❿

❶リンクの手にあるのが四季ロッド。少年っぽいイメージイラストだね。❷初登場のキャラクター、メイプルのイラスト。魔法使いの卵だ。❸インパという名前しかわからない女性。『ゼルダの伝説 時のオカリナ』の、ゼルダ姫の乳母とは似ても似つかない。関係あるのかな？❹メイプルは、魔法使いのおばあさんのところで修行中。魔法のほうきで飛びまわり、リンクに激突する。❺春。画面上の壁にくぼみがある。左のほうにある木のなかに、1本だけ種類の異なる木が？❻夏。くぼみに、ツタが生えた。がけの上に、上れるぞ。❼冬。種類が違う木が、枯れた。下をとおっていけるのかな？❽四季ロッドは切り株の上でしか使えないらしい。川を越えるには冬にして凍らせるのだけれど、向こう岸ではツタがないからがけが上れない。パズルのような謎解きだね。❾わらしべイベントのひとつ。島に取り残されたネコとおじいさんがいる。話しかけてみよう。❿カンガルーのリッキーと、おなかに入っているリンク。ジャンプやパンチ攻撃に期待しよう。





今年の年末もマリオはパーティゲームで大活躍!

マリオパーティ2

1999年12月17日予定
開発度90%
5,800円(予価)/任天堂

Nintendo

最新情報



1



2



3



4



5

昨年12月に発売され、誰にでも楽しめるゲーム性が好評だった多人数パーティゲーム『マリオパーティ』が、今年もまた年末にパワーアップしてふたたび登場するぞ。

前作のわかりやすさ、親しみやすさはそっくりそのまま。新しい要素がいっぱいあるから、友だちと遊ぶ時間の多い冬休みに備えて、なんとも気になる1本なのだ。登場するのはもちろん前作同様、マリオシリーズでおなじみのキャラクターばかり。キミのお気に入りでトップを狙おう。ストーリーは今回もまた真のスーパースターの座を競い合うというもの。4人までの対戦ができるところまで同じなので、白熱したバトルになること間違いなし、だよね。

さて、もちろん『マリオパーティ2』は前作と同じところばかりじゃない。なんといっても最大のウリ、ミニゲームが今回は64種類に増えたのだ。N64で64種類のミニゲーム、なかなかオツなもんじゃありませんか。1ターン終了ごとに始まるミニゲーム以外にも、ほかのプレイヤーと同じマスに止まると始まる決闘ミニゲームでは1対1でコインを賭けて戦いだ。スターを手に入れるためには必ずと言っていいほどコインが必要となるので、ライバルに負けるわけにはいかないぞ。

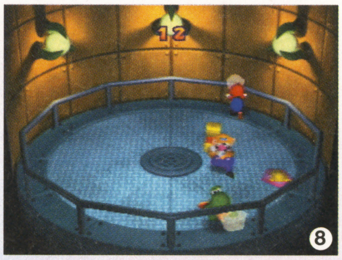
また、アイテムマスに止まったり、アイテムショップでコインを使うとアイテムをもらうことができるようになったのも今回の大きなポイント。さまざまなアイテムを駆使して大逆転！なんて可能性も充分にあるからね。

そのほかにも、マップごとに特色あるイベントが用意されたことや、クッパの行動のパワーアップ、テレサの妨害をボタン連打で防げるようになったことなど、新たな驚きに満ちている『マリオパーティ2』。スーパースターへの道はけわしいぞ。



6


7


8

❶趣向を凝らしたさまざまなマップで楽しめるよ。❷やった！ スターをゲット。❸ミニゲームでアイテムがもらえるのだ。❹テレサの妨害はボタン連打で防げるぞ。❺ピタリ止まれば5コインもらえるが、通過すると徴収されてしまう。❻パワーアップしたクッパはなるべく見たくないものだよね。❼“あっちむけこっち!”は1vs3の新ミニゲームなのだ。❽これも新しいミニゲームの“くらやみハンマー”だぞ。



『スマブラ』でもお馴染み!?『ドンキーコング』がN64で登場!

ドンキーコング64

1999年12月10日予定
開発度80%
7,800円／任天堂

Nintendo

超スクープ

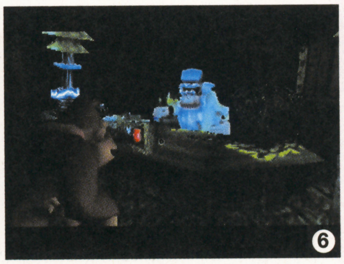
スーパーファミコンで大人気の『ドンキーコング』が、こんどはN64で登場。スペースワールドに出展されていたこのゲーム。スーパーファミコン版では横から見た画面のアクションゲームだったけど、N64は『バンジョーとカズーイの大冒険』のような、3Dアクションアドベンチャーゲームになっている。フィールド上に落ちている、お馴染みのタルやオレンジを投げつけたり、水のなかに潜ったりと、さまざまなアクションを駆使してプレイしていくのだ。

登場するキャラクターたちは、主人公のドンキーのほかに、おさげ髪を使った攻撃がキュートなタイニー。ピーナッツの弾を使ったピストルがカッコいいディディー。身軽なアクションでスイスイ進めるランキー。パワーを活かした豪快な攻撃がウリチャンキー。この4匹を加えた5匹のコングが、みんなで協力しあって冒険していくのだ。それぞれのキャラクターたちの飛び道具やパワーといった特徴を理解して、状況に応じてコングを使いこなしていこう。なかには、特定のコングの特徴を活かさないと先に進むことができない、というような仕掛けも用意されているぞ。

また、スペースワールドではひとりでのみのプレイしかできなかったけど、ふたりから4人で遊べる対戦モードが盛り込まれることが決定したぞ。通常のプレイのときと同じように、使用するコングの特徴を活かしてプレイしよう！


❶


❺


❻


❼


❷


❸


❽


❾


❹

❶わんぱくそうなディディー。❷パワー満点、アイテム投げが強そうなチャンキー。❸メンバーのなかでいちばん身軽なランキー。❹紅一点のタイニー。❺コイツが今回のボス、キングクルールだ！❻なにか研究しているのはクランキーコング。いろいろためになるアドバイスをしてくれる。❼空中に浮いたタルと数字にいったいなんの関係があるのか？　こういった謎を解いて進んでいこう。❽髪で敵に攻撃するタイニー。❾ピストルで離れた敵を攻撃しているのはディディー。

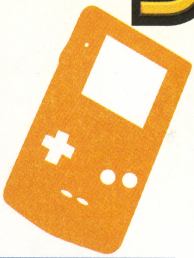
いつでもどこでも最強馬づくりができる！

ダビスタ牧場

DERBY STALLION FARM

(仮題)







2000年冬予定
開発度50%
価格未定／メディアファクトリー

MEDIA FACTORY

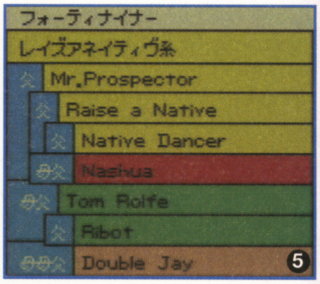




超スクープ

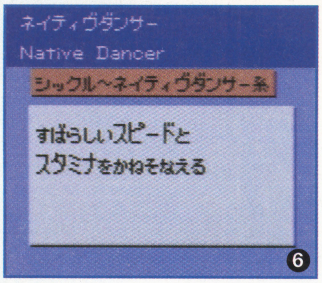


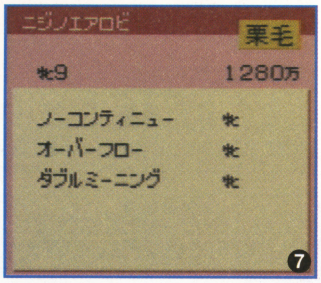




1990年のファミコン版の初登場以来、"競走馬育成シミュレーション"というジャンルを産み、育て、牽引してきた、あの"ダビスタ"こと『ダービースタリオン』が、ついにゲームボーイにやって来た。ただし、このGB版ダビスタはいままでとは、かなりおもむきが違うぞ。『ダビスタ牧場』（仮）の名のとおり、今回は"牧場"の部分に重点が置かれた内容になっているのだ。いままでのダビスタが馬主、生産者、調教師のすべてを兼任していたのに対し、『ダビスタ牧場』（仮）ではプレイヤーは生産者に徹することになる。つまり、競走馬の生産、育成、売買を行って、牧場の運営に手腕をふるうことがおもな仕事なのだ。歴代のダビスタに触れた人ならピンと来るとおり、誰もがハマった生産＝配合をメインに、思う存分楽しめちゃうというワケ。もちろん、今回はまだ画面写真が公表されていないが、レースもしっかり行われる予定だ。

また、ゲームボーイならではの納得の機能も、盛りだくさん。通信ケーブルや赤外線通信（ゲームボーイカラーのみに対応）を使えば、友だちの牧場に自分の愛馬のデータを簡単に移せちゃうんだ。さらに、「配合を考える際に手助けとなる機能を、大幅に強化しました」と開発者薗部氏がおっしゃるとおり、これまでは攻略本で確認するしかなかった血統に関するデータが、簡単にチェックできるようになった。これで"面白配合"、"見事な配合"、"考えた配合"といったダビスタマニアならおなじみの配合が見つけやすくなるから、もう種付けで悩むことはない？　いやいや、新配合理論が隠されている可能性だってあるぞ。詳しいことは来月からだんだん明らかになる予定。とにかく電車やバスの中で、最強馬づくりができちゃうこのソフト。シリーズファンならずとも要注目、ってことだね。





❶❷今回の牧場にはお兄さんやお姉さんがいるらしい。例によって、コメント重要。❸誰もが悩む4月の種付け。さて、どんな配合で臨もうか？　また悩みまくる日々がやってくる。❹種付けに欠かせないのが種牡馬データ。今回新たに登場した登録種牡馬はいるのかな？❺これが新血統表だ。系統別に色分けされているのがわかる。掛け合わせると馬の能力がアップするインブリード効果があると、赤く塗られるらしいぞ。❻これは便利！　いままでは牧場長のコメントか攻略本でしか推測できなかった、インブリード効果が、ゲーム画面で確認できる。❼繁殖牝馬データ画面。3馬のサラブレッドを産んだことがわかる。配合に役立つ情報だよね。

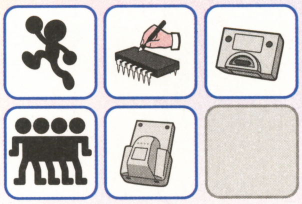
　＊画面は、すべて開発中のものです。



誰もが愛したG馬場さんの雄姿にまた会える!

バーチャルプロレス2～王道継承～

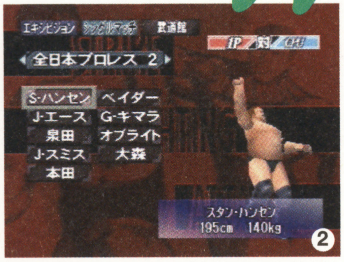


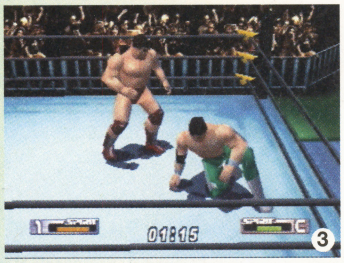


2000年1月
開発度80%
価格未定/アスミック・エース エンタテインメント

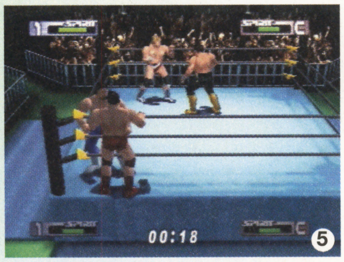
Asmik Ace Entertainment Inc.







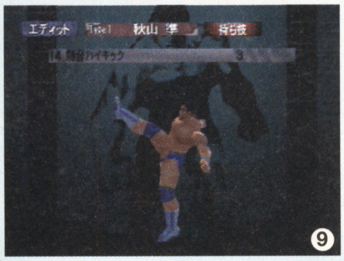












❶全日ファンならばやはり武道館へGO!❷おなじみの顔が登場するぞ。❸❹"四天王"どうしの熱きバトル。テレビでの名勝負を思いおこさせる。❺タッグマッチは息の合ったパートナーと組みたい。❻馬場さんの"かわず落とし"炸裂!❼リング外での勝負も駆け引きのひとつ。❽大技が出るとリプレイで再度表示してくれる。❾各技も細かく設定できるのだ。

超スクープ

プロレスファンの間で評価が高かった、『バーチャル・プロレス』の続編が発表となった。しかも今作は全日本プロレスの人気レスラーたちが登場する豪華バージョンだ。三沢光晴、川田利明、小橋健太、田上明の"四天王"はもちろんのこと、あとに続く秋山準や"ノー・フィアー"、外人レスラーではスタン・ハンセンやベイダーなどの強力な布陣が待ちかまえているぞ。そして何にもまして、今年逝去された"世界の巨人"ジャイアント馬場さんも選べるとあっては、全日ファンならずとも遊んでみたいと思うのが当然のはず。

もちろん、必殺技もオリジナルのものを採用。三沢光晴の"エメラルド・フロウジョン"や川田利明の"乗っかかりパワーボム"など、一度ゲームで出してみたかったあの技がかけられるのだ。もちろん基本技の"エルボー"や"スープレックス"など1,000以上の技が用意されているので、どんなレスラーを選んでも十分満足することは保証しよう。

全日以外にも総勢100人近い日米のプロレスラーたちが登場するから、一度は手合わせしてほしい(してほしかった)対戦もゲーム上でくり広げられるのだ。また、"エディット"モードを使えば顔や体格はもちろん、持ち技も自由に設定できるオリジナルレスラーを作ることが可能。この他にも"大会"モードやチャンピオンベルトを賭けた試合ができるなど、一生遊べるぐらいのボリュームだ。

戦いは"じゃんけん"と同じ三すくみの構成。相手と間合いを取りつつ"打撃技"、"組み技"、"防御"をくり出して進めていく。"打撃技"は"防御"に弱く"組み技"に強いという関係にあり、状況に応じた駆け引きがつねに要求されるのだ。これは、前作から引き継がれている評判の高かったシステムだから、初心者から上級者まで熱戦が期待できるぞ。

シングルマッチのほかにも、タッグマッチやバトルロイヤルなど最大4人まで友だちと遊べるので、オリジナルレスラーどうしで勝負してみるのも、盛り上がるはず。また、新たな情報が入り次第お伝えしていくので、プロレスファンなら期待して待っていてくれ!

かっとびレースゲームの最新作

トップギア・ラリー2

1999年12月上旬予定
開発度90%
6,980円(予価)/ケムコ

前作でも評価の高かったレースゲーム『トップギア・ラリー』の続編が登場だ！　今回のウリは“コースジェネレーター”機能。これまでのレースゲームのような周回コースではなく一本道のコースが、ゲームをするたびにランダムに変化していくのだ。さらに、雨や雪など天候でレースコンディションが変わるので、何度でも楽しめる作りになっている。コースアウトして車がダメージを受けると、走行に支障が出てほかのラリーカーとはまともな勝負ができなくなってしまうリアルさだぞ。

“スバル インプレッサ”や“ミツビシ ランサーエボリューション”など12もの人気車種が登場し、レースの順位に応じてスポンサーからの賞金と勝利ポイントを得られる。それで、チューンナップ用のパーツの購入や故障の修理に賄うのだ。

前作でも好評だったBGMもランダムで選曲されるので、コースを走るたびに新鮮な気分でレースを楽しもう。











❶一本道のコースを走るので、コースを読めないところがキビシイ。❷気に入ったラリーカーを選択しよう。❸レース参加前に、サポートバンで修理ができる。❹“ジャングル”、“山”、“砂漠”、“農場”と4種類のコースが用意された。❺夕闇の中を疾駆するラリーカーたち。

アメリカ仕込みのバイクレース！

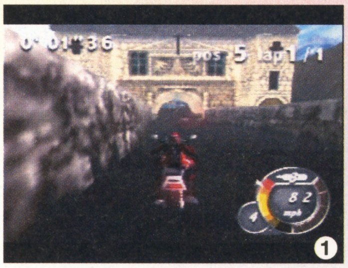
トップギア・ハイパーバイク

1999年12月上旬予定
開発度80%
6,980円(予価)/ケムコ

ストリート&オフロードバイクの世界をリアルに再現したレースゲーム『トップギア・ハイパーバイク』が発売されるぞ。

ゲームモードは全部で4つ。“チャンピオンシップ”モードでは、各地のレースに上位でゴールしてポイントをゲット。ポイントの合計によって新たな難易度のコースに挑戦できるのだ。“アーケード”モードでは“チャンピオンシップ”モードでクリアーしたコースを、ほかのプレイヤーと勝負できる。“タイムアタック”モードは、各コースのレコードを作るというもの。“スタントモード”は各コースを高度のスタントを決めながら得点を競うのだ。

それぞれのモードにはストリート&オフロード用のコースがあり、“HONDA”、“YAMAHA”、“KAWASAKI”の人気バイクが多数使用されているから、バイクレース好きにはたまらない内容となっているぞ。











❶N64ならではの美しいコースが続く。❷実在のバイクが選べるのはうれしい。❸レーサースーツの色も選べる。おしゃれなキミにぴったりだ。❹華麗にジャンプして、コースを攻めていけ。❺ぬかるみをうまくこなして、ライバルレーサーを追い抜くのだ。

ミッキーたちと遊ぶニュータイプテトリス！

テトリスアドベンチャー すすめミッキーとなかまたち

1999年11月12日
開発度100%
3,800円(予価)／カプコン

CAPCOM

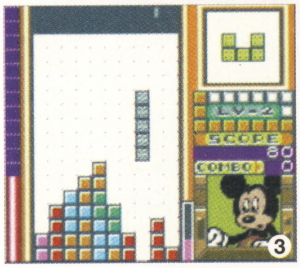
GBソフトの定番、テトリスにおなじみのミッキーマウスとなかまたちが登場するぞ！ モードは4つに分かれているが、まずは“クエストモード”。“テトリスコインラリー”と銘打たれた大会で、街の人たちとテトリス勝負をして勝ったときにもらえるコインを早く集めるのが目的。ミッキーやミニー、ドナルド、グーフィーの4人から好きなキャラクターを選んで、勝利を目指そう。

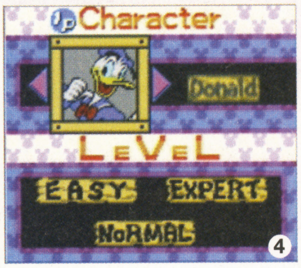
“1人用モード”ではスタンダードなテトリスだけでなく、対戦相手にハメにくい形のピースを送れるものなど6つのテトリスが用意されている。ただし上記の“クエストモード”をクリアーしないとすべてのテトリスは遊べないようになっているのだ。

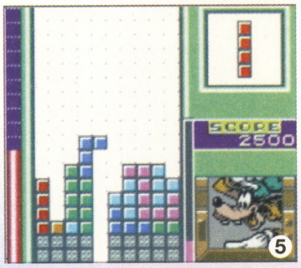
“2人用モード”では通信ケーブルをつないで、上の6つのなかから3つのテトリスを勝負できる。ハンディキャップを自由につけられるから、初心者と上級者の対戦も可能だぞ。“データモード”では各テトリスでのハイスコアなどが記録されている。友だちと得点競争する楽しみもあるのだ。











❶自分の名前を入力だ。3つまでデータを残せる。❷コインを集めるために、いろんな家をノック。❸勝負に勝てばコインをゲット！❹お気に入りのキャラクターを選ぼう。❺6つのテトリスのひとつ。下からピースがせり上がってくる“アップダウンテトリス”。

あのマリオがGBで遊べるようになった！

スーパーマリオブラザーズDX

Fブロック = 8
Bブロック = 1

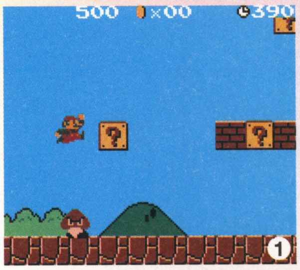
2000年1月予定
開発度100%
1,000円／任天堂

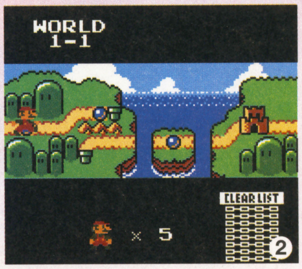
Nintendo

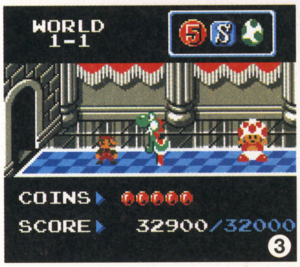
かつて一世を風靡した『スーパーマリオブラザーズ』がGBカラーになって帰ってきたぞ！ “オリジナルゲームモード”は、ファミコンで遊んでいた内容そのままに、全32ものコースをクリアーしてピーチ姫を救い出すというもの。適度な難易度の横スクロールアクションはいまプレイしてもまったく色あせてないぞ。

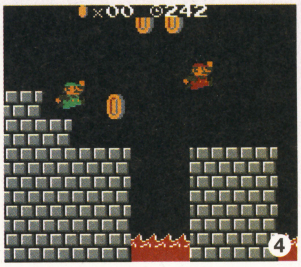
“チャレンジゲームモード”では全コースに“赤コイン”、“たまご”、“ハイスコア”と3つのメダルが隠されており、すべてのコースでメダルを手に入れることが目的。ただし、オリジナルモードでクリアーしたコースしかチャレンジできないぞ。“VSゲームモード”では通信ケーブルをつなぐことで、マリオとルイージがコインの取り合いなどの競争をするのだ。

さらに“TOY BOXモード”では、上記のモードをクリアーすることでもらえる勲章や記念写真をポケットプリンタでシールにしたり、マリオやピーチ姫に今日の運勢を占ってもらったりと盛りだくさんの内容だ。十数年前にハマった人も、初めて手に取る人も満足できるソフトだぞ。











❶懐かしのゲーム画面。ジャンプしてブロックを突いていこう。❷広大なワールド。ピーチ姫が囚われの城はまだ先だ。❸隠されているすべてのメダルを見つけるのだ。❹穴に落ちないようにコインを先に取ろう。❺あっ大吉が出た！ 今日はなにかいいことありそうだぞ。

No.10
●魔女たちの眠り

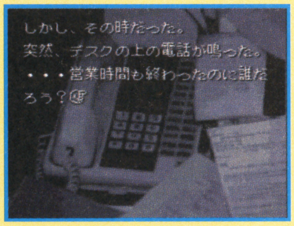
●商品番号／288233
●ジャンル／その他
●メーカー名／ビクターインタラクティブソフトウェア
書き換え価格 1,000円(税別)●
Fブロック数／6ブロック●
Bブロック数／4ブロック●

ここがオススメ　作家・赤川次郎が原作、監修のホラーサスペンスノベル

このゲームは、ミステリー作家の赤川次郎が原作、監修を担当したサウンドノベル。テレビ画面を通じて本格的な推理小説を楽しむことができるぞ。事件は、ある日主人公の会社に、女性から助けを求める電話が、かかってきたところから始まる。翌日、キミは悪夢にうなされて目を覚ます。それはキミの幼なじみで、初恋の相手でもあった彼女の夢だった。彼女は現在、山奥の小学校で教師をしているはずだが、なぜこんな夢を見たのだろうと、不思議に思いながら新聞を広げた。すると、そこには彼女が変死体で発見されたという記事が!! キミは昨日の電話の声が彼女であることに気づき、彼女の働いていた村へ向かうが……。

ストーリーが変化する

マルチエンディングシステムを採用。ひとつのエンディングではなく、プレイヤーの選択した行動によって、いろいろなエンディングを体験できる。また、ゲームを終えると、つぎにプレイしたときの選択肢の種類が増えていくので、さまざまなシナリオを楽しめるのだ。



続編も1本のソフトに!!

続編シナリオシステムもこのゲームの魅力のひとつだ。エンディングには「終」や「続」と表示される2種類が用意されている。「続」のエンディングに到達すると、ストーリーが「第一幕」では終わらずに、「第二幕」へ続く。そして、さらにその先には「完結編」も用意されているのだ。



登場人物紹介


主人公(名前入力)
普通のサラリーマン。彼女の行方を求めて、田舎の村に訪れる。


彼女(名前入力)
主人公の幼なじみで初恋の女性。山奥の小学校で教師をしている。


角田
50歳。先祖代々、村に住む権力者。「谷」を異常に嫌っている。


水谷先生
35歳。彼女の同僚。やせ形で気が弱く、仕事熱心ではない。


金山医師
60歳。村の医師。住人たちの信用もあつく、村のことに詳しい。


角田栄子
9歳。角田の娘で、村の小学校に通っている。水谷先生の教え子。


川村巡査
36歳。村の駐在。太めでいつも眠そうな目をしている。少し陰湿な性格。

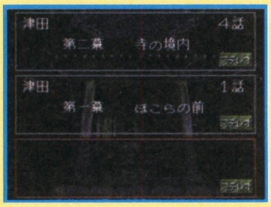

栗原多江
17歳。「谷」と呼ばれるところの住人。謎の多い行動的な少女。


大沢和子
39歳。多江の叔母で、多江と同じく「谷」の住人。

基本操作説明　これだけは覚えよう

はじめてのプレイ

ゲームのデータを3つまで保存することができ、ゲームを進めた場所、エンディング回数を表示する。ファイルを選び「思い出す」を選択すると名前入力画面に移るぞ。



中断と再プレイ

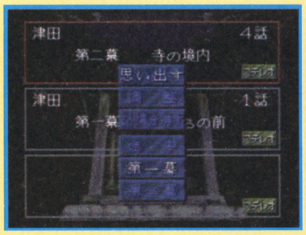
途中で電源を切っても、自動的にセーブを行ってくれる。続きからプレイする場合は、ファイルを選び「思い出す」を選択しよう。前回中断したところから再開するぞ。

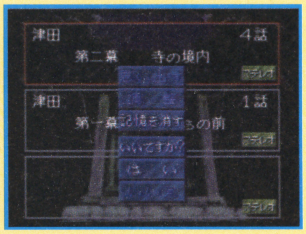


2回目以降のプレイ

「第二幕」でセーブをすると、各幕の最初から再スタートすることができる。しかし、「第一幕」から始めてしまうと「第二幕」のデータは消えてしまうのだ。

ファイルを選択すると「記憶を消す」という項目が加わる。不要になったファイルを削除するときに選択しよう。一度消したデータは戻らないので注意 。





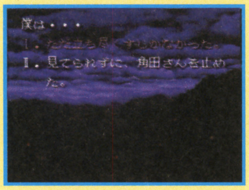
秋といえば“読書の秋”ということで、今月のオススメは、ゲームをプレイしながら小説を読むことができる“サウンドノベルシリーズ”の中から、『魔女たちの眠り』と『かまいたちの夜』を紹介するぞ。両ソフトとも、有名なミステリー作家が、ゲームのシナリオを担当しているのだ。さらに、11月1日からスタートするGBの書き換えに備えて、不朽の名作『カエルの為に鐘は鳴る』も紹介!

ゲームをプレイしよう

コントローラーの使いかた



選択肢を選ぶ



Aボタンと同じ

ページバック

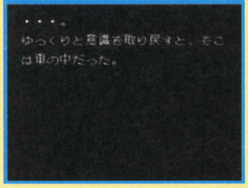
Bボタンと同じ

映像と文章の表示切り替え

映像



文書

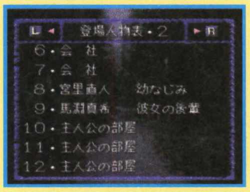


文を送る



選択の決定

登場人物リストを表示



村の地図を表示



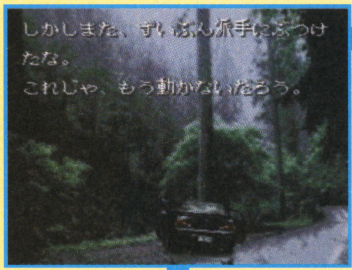
スピードモード

ボタンを押し続けると、文章の表示速度が速くなる。

基本操作説明

登場人物リストを有効に使おう

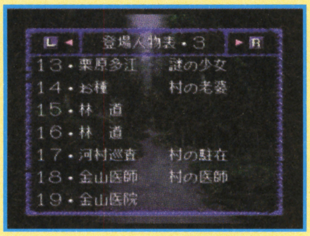
このゲームは、1回や2回のプレイだけで、真のエンディングを迎えることはできない。さまざまなシナリオを体験しなければならないのだ。そこで、1回もプレイしていないシナリオを通るためのコツをここで紹介するぞ。



スタートボタン

セレクトボタン

登場人物リストを表示



1回、2回……とプレイすればするほど、ゲーム中に登場するキャラクターの数が増えていく。そして、プレイヤーがこれまでに出会ったキャラクターは、登場人物リストに自動的にセーブされるのだ。この登場人物リストには、どのような場面で、どんな人物に出会ったのかが一覧で表示されるぞ。リストのページ変更はL、Rボタンで行い、再びゲームに戻るときはもう一度セレクトボタンを押そう。

2つの情報を駆使して違ったシナリオを通ろう!

登場人物リストで「裏山」、「分校」などのように、場面で表示される場所には、今まで会ったことのない人物が隠されている可能性が高い。 ただし、1回や2回のプレイでは全員を見つけ出すのは不可能なため、何度もプレイしなければならないのだ。また、プレイヤーの現在位置を把握することも大切。主人公が「林道」にいた場合、一度登場人物リストを表示してみよう。リストに「林道」と表示された場面があれば、そこにはまだ出会っていない人物がいるはずだ。シナリオの選択肢が現れたら、今までとは違った行動を試してみよう。

村の地図を表示



地図の画面には、村の大まかな場所が描かれている。ここでは、村の地形を把握するだけでなく、登場人物リストと組み合わせて見ることで、新たにリストに加わるキャラクターのヒントを得ることができるのだ。地図を広げると、プレイヤーのいる場所を青い炎のような印で表示する。ただし、村以外の場所では地図を開くことができないぞ。再びゲームに戻るときは、もう一度スタートボタンを押そう。

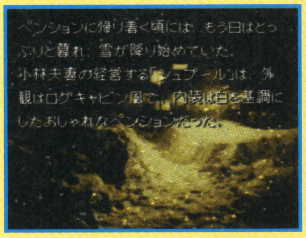
No.11
●かまいたちの夜

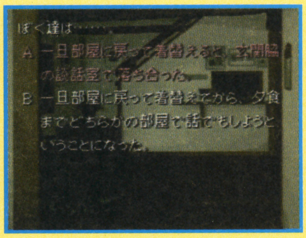
●商品番号／133507
●ジャンル／その他
●メーカー名／チュンソフト

書き換え価格 1,000円（税別）●
Fブロック数／6ブロック●
Bブロック数／4ブロック●

ここがオススメ　ミステリー作家・我孫子武丸の書き下ろし

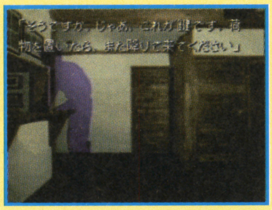
ミステリー作家・我孫子武丸書き下ろしの、本格ミステリーサウンドノベル。高度な映像や音響効果、工夫をこらした演出が、雰囲気を盛り上げ、プレイヤーを小説の世界へ引き込むぞ。舞台となるのは、ログキャビン風のペンション。主人公となるプレイヤーは、恋人とふたりでスキーを楽しむためにここへ訪れた。しかし、大吹雪でペンションから一歩も出られなくなってしまったところで、殺人事件が起きた。ペンション内にいる人間は、従業員を含めて13人。その中のひとりが、客室で無惨に殺されていたのだった。推理を働かせて犯人を見つけ出し、第二、第三の犯行を防ぐのがプレイヤーの目的だ。





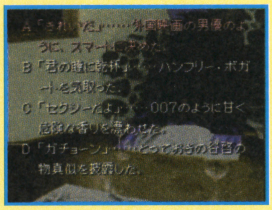
リアルなグラフィック

物語の背景グラフィックは、実写撮り込みによる高品位なもの。そして、シルエットのみで表現された登場人物。さらに、動き出す挿し絵ともいえるアニメーションが効果的に挿入されていたりと、さまざまな視覚効果が臨場感を高め、プレイヤーの想像力をかき立てるのだ。



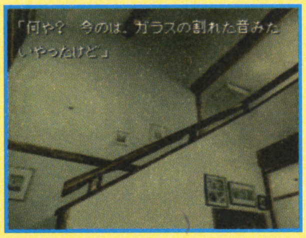
千変万化のマルチシナリオ

普通の小説と異なっているのは、ゲームの途中で現れる選択肢で行動を決定することにより、物語の展開が大きく変わっていくことだ。そして、物語の結末もひとつではなく、さまざまなエンディングが用意されているので、何度プレイしても楽しむことができるぞ。



迫力のステレオサウンド

物語の進行に合わせて流れるBGMと、効果音はすべてステレオサウンドによるもの。ドアを開く音や、ガラスの割れる音など、物語を立体的に楽しむことができるシステムなのだ。テレビがステレオ対応でない場合は、音声だけをステレオ機器、もしくはステレオラジカセなどに接続すれば、ステレオサウンドを楽しめるぞ。また、ヘッドホンの使用も効果的だ。



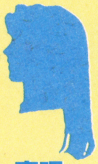

▶


登場人物紹介




透(主人公)

首都圏に住む大学生。中肉中背で足もさほど長くなく、ごく普通の大学生。

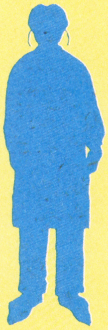
真理

透と同じ大学に通う大学生。スタイル抜群で長い髪が似合う美人タイプ。




小林二郎

ペンション「シュプール」のオーナー。真理の叔父。




小林今日子

オーナーの奥さん。気さくで面倒見がいいおばさん。



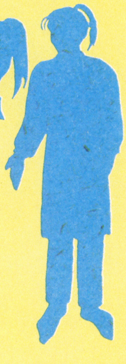

香山誠一

大阪の会社社長。小林が昔、仕事でお世話になった人。




香山春子

香山誠一の奥さん。夫とは対照的に上品なご婦人。

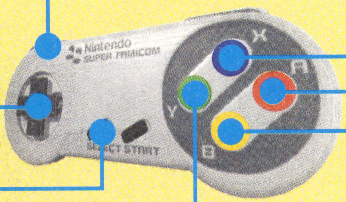



篠崎みどり

ペンションに住み込みで働くアルバイト。中肉中背で丸顔。

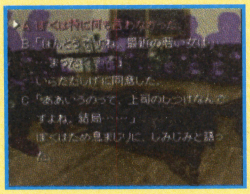
ゲームをプレイしよう

コントローラーの使いかた



Aボタンと同じ

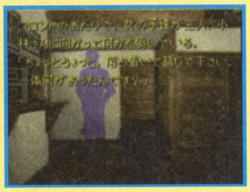
選択肢を選ぶ



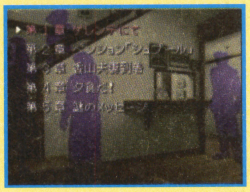
今まで読んだ文章の巻き戻す



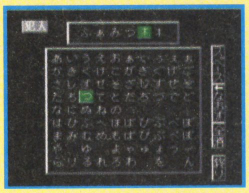
今まで読んだ文章の早送り



今まで読んだ文を各章ごとに表示



名前入力時／1文字消す



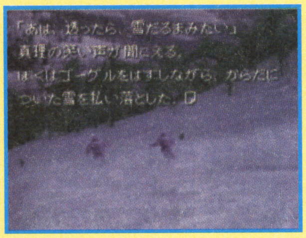
文を送る

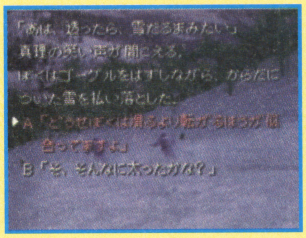


基本操作説明

ピンクのしおり

21種類あるエンディングをすべてクリアーすると、「ピンクのしおり」が登場するぞ。このしおりは、今まで推理サスペンス風だった物語が、一転してコメディーになったり、ゲームのパロディになったりするのだ。「ピンクのしおり」が終わると、さらに「金のしおり」も用意されているぞ。



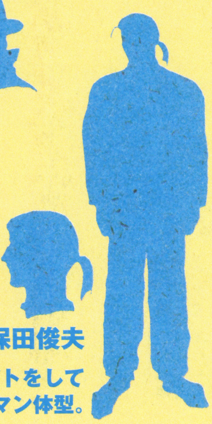






田中一郎

年齢、職業ともに不明。黒っぽい背広の上にコートをまとい、サングラスをかけている。



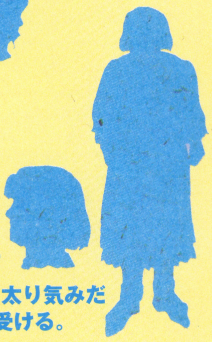
久保田俊夫

ペンションでアルバイトをしている大学生。スポーツマン体型。



美樹本洋介

フリーのカメラマン。がっしりした体型でひげがもじゃもじゃ。



北野啓子

OL3人組のひとり。太り気みだが、かわいい印象を受ける。



河村亜希

OL3人組のひとり。ボーイッシュなイメージの女の子。



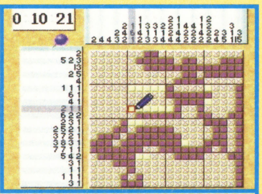
渡瀬可奈子

OL3人組のひとり。美人だが、少し軽薄そうな印象。

毎月1日にソフトが増えていく　11月書き換えソフト紹介

お絵かきロジック2

11月1日書き換え開始
ジャンル／パズル
メーカー名／世界文化社
書き換え価格 2,000円
商品番号／658006
Fブロック数／1ブロック
Bブロック数／1ブロック



好評につき第2弾が登場。大人気ロジックパズルマガジン「お絵かきロジック」で募集した問題の中から、入賞作品20問をプレイすることができるぞ。また、初心者から上級者まで楽しめるレベル以外に、超上級者向けの「超上級」、「スペシャル」も用意されているのだ。ブロック数も少ないので、『お絵かきロジック』第1弾とともに書き換えることが可能だ。

SFメモリカセットのシステムを覚えよう

書き換え専用 SFメモリカセット (3,980円／税別)



SFメモリカセットは、ゲームを書き込むためのもので、この中にゲームのプログラムを書き込むFブロックと、データのセーブを行うBブロックが入っている。また、Fブロックは8つ、Bブロックは16分割になっていて、最大7本のソフトを入れることができる。しかし、どちらかのブロックがいっぱいになってしまうと、新たにソフトを書き込むことはできないのだ。

ソフト組み合わせ例

牧場物語 Fブロック4 Bブロック4 ＋ POWER倉庫番 Fブロック2 Bブロック4 ＋ メニュー画面 F1 ▶ 合計 Fブロック7 Bブロック8 ▶ 余り Fブロック1 Bブロック8

ここに注意!!

2本以上のソフトを組み合わせると、自動的にメニュー画面(Fブロック 1)が書き込まれることになる。ブロック数の計算を間違えないようにしよう。

ニンテンドウパワーの基本、Loppiを使いこなそう

全国のローソンに設置してあるMMS（通称Loppi）を使うと、SFメモリカセットにソフトを書き込むことができる。ここでは、そのLoppiの使いかたを順に説明していくぞ。ただし、書き込むソフトを選ぶにはジャンル別で検索するか、商品番号を入力するかしないと選ぶことができないので、どちらか必ず覚えてからローソンに行くようにしよう。

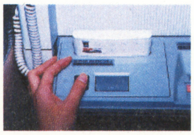
まずは、ゲームを書き込むためのSFメモリカセットを購入しよう。



Loppiのメニュー画面で“ゲーム書き換えシステム”という項目を選ぶ。



メモリカセットを差し込み口にしっかりと入れ、スイッチを入れよう。



ジャンル別で検索

商品番号を直接入力

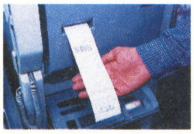
すると、各ソフトの紹介画面になる。それで合っているかを確認!



ここで、書き込むソフトの一覧が表示され、最終決定することになる。



Loppiから申込券が出てきたらスイッチを切り、メモリカセットを抜き取ろう。

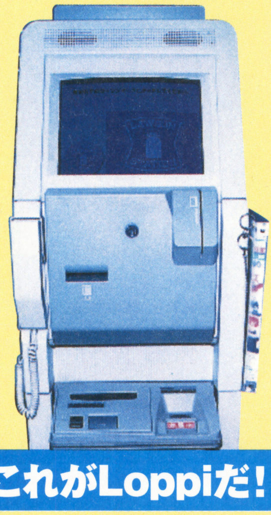


申込券とメモリカセットをレジに持っていくと、その場で書き込んでくれるぞ。



そのソフトに飽きてしまったら、またべつのソフトを書き込めばいいのだ。





これがLoppiだ!

全書き換えソフトリスト

（1999年10/7日現在）

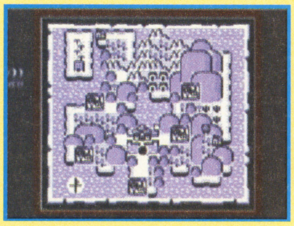
商品番号	ジャンル	メーカー名	ソフト名	書き換え価格	Fブロック数	Bブロック数
658006	11月新作・パズル	世界文化社	お絵かきロジック2	2000円	1	1
469211	新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.4	2500円	2	1
469665	新作・シミュレーション	任天堂	ファイアーエムブレム トラキア776	2500円	8	16
630853	新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.3	2000円	2	1
275239	新作・パズル	メディアファクトリー	コラムス	2000円	1	1
275239	新作・パズル	世界文化社	はじまりの森	2500円	8	4
240931	新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.2	2000円	2	1
057134	新作・パズル	世界文化社	お絵かきロジック	2000円	1	1
278980	新作・ロールプレイング	メディアファクトリー	WizardryⅠ・Ⅱ・Ⅲ ~Story of Llylgamyn~	3000円	8	16
218511	新作・シミュレーション	バンダイ	たまごっちタウン	2500円	2	4
0472832	新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.1	2000円	2	1
000027	新作・パズル	任天堂	POWERロードランナー	2000円	3	4
001759	新作・パズル	任天堂	POWER倉庫番	2000円	2	4
050741	新作・ロールプレイング	任天堂	ミニ四駆レッツ＆ゴー!! WGP2	2000円	4	4
261971	新作・シミュレーション	任天堂	ダービースタリオン98	2000円	6	16
308307	新作・アクション	任天堂	WRECKING CREW' 98	2000円	4	4
355020	新作・スポーツ	ナムコ	スーパーファミリーゲレンデ	2000円	4	4
829790	新作・スポーツ	日本コンピュータシステム	リングにかけろ	2000円	5	-
574635	新作・スポーツ	任天堂	SUPER PUNCH-OUT !!	2000円	4	4
817210	新作・シミュレーション	アクセラ	幻獣旅団	2000円	8	16
157694	新作・シミュレーション	任天堂	スーパーファミコンウォーズ	2000円	4	16
249793	新作・パズル	任天堂	すってはっくん	2000円	6	4
849774	新作・パズル	任天堂	ドクターマリオ	2000円	1	1
355062	新作・パズル	任天堂	カービィのきらきらきっず	2000円	4	1
076902	新作・その他	任天堂	Zooっと麻雀！	2000円	5	16
795160	新作・その他	任天堂	ファミコン探偵倶楽部 Ⅱ うしろに立つ少女	2000円	6	4
108642	新作・その他	任天堂	平成 新・鬼ケ島 前編	2000円	6	1
109444	新作・その他	任天堂	平成 新・鬼ケ島 後編	2000円	6	1
111074	新作・その他	バンプレスト	同級生2	2000円	8	1
693693	アクション	エポック社	ドラえもん3 のび太と時の宝玉	1000円	3	-
606740	アクション	エポック社	ドラえもん4 のび太と月の王国	1000円	3	-
132764	アクション	カプコン	ロックマン7	1000円	4	-
129224	アクション	カプコン	ストリートファイターⅡ ターボ	1000円	5	-
131148	アクション	カプコン	超魔界村	1000円	2	-
131237	アクション	カプコン	ロックマンX	1000円	3	-
108464	アクション	カプコン	ファイナルファイト	1000円	2	-
110396	アクション	カプコン	ファイナルファイト2	1000円	3	-
112453	アクション	カプコン	デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編	1000円	4	-
719706	アクション	コトブキシステム	キッドクラウンのクレイジーチェイス	1000円	2	-
398764	アクション	コナミ	がんばれゴエモン3	1000円	4	4
131890	アクション	コナミ	ツインビー レインボーベルアドベンチャー	1000円	2	4
468932	アクション	コナミ	魂斗羅スピリッツ	1000円	2	-
468959	アクション	コナミ	がんばれゴエモン きらきら道中	1000円	6	4
469017	アクション	コナミ	悪魔城ドラキュラ XX	1000円	4	-
112640	アクション	コナミ	それ行けエビス丸 からくり迷路	1000円	2	-
281034	アクション	ナグザット	超魔界大戦 どらぼっちゃん	1000円	2	1
722537	アクション	ナツメ	奇々怪界 謎の黒マント	1000円	2	-
722545	アクション	ナツメ	奇々怪界 月夜草子	1000円	3	-
143791	アクション	ナムコ	リブルラブル	1000円	1	-
608173	アクション	ナムコ	スーパーワギャンランド	1000円	2	-
604933	アクション	ナムコ	スーパーワギャンランド2	1000円	2	-
751120	アクション	ナムコ	ワギャンパラダイス	1000円	3	-
751111	アクション	ナムコ	サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い	1000円	2	-
131130	アクション	任天堂	スーパーマリオワールド	1000円	1	1
861367	アクション	任天堂	スーパーマリオコレクション	1000円	4	4
468347	アクション	任天堂	スーパーメトロイド	1000円	6	4
468363	アクション	任天堂	スーパードンキーコング	1000円	8	1
468967	アクション	任天堂	スーパードンキーコング2	1000円	8	1
468991	アクション	任天堂	スーパードンキーコング3	1000円	8	1
468371	アクション	任天堂	カービィボウル	1000円	3	4
469378	アクション	ハドソン	スーパーボンバーマン3	1000円	3	-
283096	アクション	ハドソン	超原人2	1000円	3	-
469424	アクション	ヒューマン	クロックタワー	1000円	6	1
303534	アクション	ヒューマン	THE FIREMEN	1000円	2	-
608149	パズル	サン電子	上海 Ⅲ	1000円	2	-
128805	パズル	タイトー	PUZZLE BOBBLE	1000円	1	-
175188	パズル	タイトー	CAMEL TRY	1000円	2	-
608084	パズル	ティーアンドイーソフト	クオンパSFC	1000円	2	4
197831	パズル	データイースト	マジカルドロップ2	1000円	4	-
608165	パズル	ナムコ	コズモギャング ザ パズル	1000円	1	-
468916	パズル	任天堂	マリオのスーパーピクロス	1000円	2	4
468941	パズル	任天堂	パネルでポン	1000円	2	-
308790	パズル	バンプレスト	す～ぱ～ なぞぷよ ルルーのルー	1000円	2	4
326356	パズル	バンプレスト	す～ぱ～ ぷよぷよ	1000円	2	-
721107	シューティング	コトブキシステム	PHALANX	1000円	2	-
468894	シューティング	コナミ	極上 パロディウス	1000円	4	-
468975	シューティング	コナミ	ポップンツインビー	1000円	2	-
468983	シューティング	コナミ	パロディウスだ! ~神話からお笑いへ~	1000円	2	-
117382	シューティング	コナミ	GRADIUS Ⅲ	1000円	1	-
122025	シューティング	コナミ	AXELAY	1000円	2	-
142379	シューティング	タイトー	SPACE INVADERS	1000円	1	-
751090	シューティング	ナムコ	コズモギャング ザ ビデオ	1000円	2	-
283711	シューティング	ハドソン	キャラバンシューティングコレクション	1000円	1	-
184861	スポーツ	アスミック	ダービージョッキー［騎手王への道］	1000円	2	4
722529	スポーツ	コナミ	実況ワールドサッカー2	1000円	6	4
853577	スポーツ	ティーアンドイーソフト	デビルズコース	1000円	2	4
197530	スポーツ	ティーアンドイーソフト	ワイアラエの奇蹟	1000円	2	4
143839	スポーツ	ナムコ	ナムコットオープン	1000円	2	4
076899	スポーツ	ナムコ	スーパーファミリーテニス	1000円	2	-
329762	スポーツ	ナムコ	スーパー大相撲 熱戦大一番	1000円	2	-
129216	スポーツ	任天堂	F-ZERO	1000円	1	1
334367	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	スキーパラダイスWITHスノーボード	1000円	2	-
335916	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	つり太郎	1000円	2	1
281336	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	磯釣り 離島篇	1000円	4	4
283126	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	海のぬし釣り	1000円	4	4
283703	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	川のぬし釣り2	1000円	3	4
469441	スポーツ	ヒューマン	スーパーファイヤープロレスリングX プレミアム	1000円	4	16
469459	スポーツ	ヒューマン	スーパーフォーメーションサッカー96 WCE	1000円	3	-
112470	ロールプレイング	アスキー	ウィザードリィ・外伝 Ⅳ ~胎魔の鼓動~	1000円	8	4
118931	ロールプレイング	アスキー	ダウン・ザ・ワールド	1000円	4	4
144134	ロールプレイング	アスミック	レナス ［古代機械の記憶］	1000円	3	4
156442	ロールプレイング	アスミック	レナス2 ～封印の使徒～	1000円	8	4
222208	ロールプレイング	アトラス	旧約・女神転生	1000円	4	4
233561	ロールプレイング	アトラス	真・女神転生	1000円	3	4
235385	ロールプレイング	アトラス	真・女神転生 Ⅱ	1000円	4	4
251453	ロールプレイング	アトラス	Last Bible Ⅲ	1000円	6	4
607576	ロールプレイング	エポック社	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	1000円	2	1
608106	ロールプレイング	エポック社	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説 Ⅱ	1000円	3	4
469386	ロールプレイング	カプコン	ブレスオブファイア Ⅱ	1000円	5	4
176524	ロールプレイング	タイトー	エストポリス伝記	1000円	2	4
133515	ロールプレイング	チュンソフト	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	1000円	3	4
608092	ロールプレイング	ティーアンドイーソフト	ソード・ワールドSFC	1000円	3	4
693723	ロールプレイング	ティーアンドイーソフト	ソード・ワールドSFC2 いにしえの巨人伝説	1000円	4	4
232925	ロールプレイング	データイースト	ヘラクレスの栄光 Ⅲ 神々の沈黙	1000円	2	4
250864	ロールプレイング	データイースト	ヘラクレスの栄光 Ⅳ 神々からの贈り物	1000円	4	4
201375	ロールプレイング	データイースト	METAL MAX2	1000円	2	4
468355	ロールプレイング	任天堂	マザー2	1000円	6	4
132748	ロールプレイング	ハドソン	ELFARIA Ⅱ	1000円	4	4
555983	ロールプレイング	ハドソン	新桃太郎伝説	1000円	4	4
469394	ロールプレイング	ハドソン	大貝獣物語	1000円	6	4
827886	ロールプレイング	ヘクト	イーハトーヴォ物語	1000円	2	1
145131	ロールプレイング	やのまん	ARETH	1000円	4	4
604941	ロールプレイング	やのまん	ARETH2	1000円	4	4
604925	ロールプレイング	やのまん	FEDA	1000円	5	4
156736	シミュレーション	アスミック	鋼鉄の騎士	1000円	2	4
175854	シミュレーション	アスミック	鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団	1000円	3	4
176541	シミュレーション	アスミック	鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線	1000円	3	4
254223	シミュレーション	アトラス	魔神転生	1000円	3	4
281255	シミュレーション	アトラス	魔神転生 Ⅱ	1000円	6	4
249785	シミュレーション	エポック社	ロードモナーク	1000円	1	4
854344	シミュレーション	クエスト	伝説のオウガバトル	1000円	4	16
607461	シミュレーション	クエスト	タクティクスオウガ	1000円	6	4
608114	シミュレーション	コーエー	Winning Post2 プログラム' 96	1000円	6	16
608122	シミュレーション	コーエー	SUPER 大航海時代	1000円	2	4
468924	シミュレーション	コナミ	ときめきメモリアル ～伝説の樹の下で～	1000円	8	4
751081	シミュレーション	スターフィッシュ	スーパーブラックバス2	1000円	4	4
586897	シミュレーション	スターフィッシュ	スーパーブラックバス3	1000円	8	4
608157	シミュレーション	ナムコ	ミリティア	1000円	3	-
608131	シミュレーション	日本コンピュータシステム	デア ラングリッサー	1000円	4	4
131156	シミュレーション	任天堂	シムシティー	1000円	1	16
131245	シミュレーション	任天堂	ファイアーエムブレム 紋章の謎	1000円	6	4
469025	シミュレーション	任天堂	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	1000円	8	4
283118	シミュレーション	ハドソン	アースライト ルナ ストライク	1000円	6	4
303526	シミュレーション	ビクターインタラクティブソフトウェア	牧場物語	1000円	4	4
288853	シミュレーション	ビクターインタラクティブソフトウェア	AⅢ S.V.	1000円	4	16
295809	シミュレーション	ビクターインタラクティブソフトウェア	ジ・アトラス	1000円	4	16
113841	その他	アスキー	RPGツクール SUPER DANTE	1000円	2	16
123064	その他	アスミック	ドカポン3・2・1 ～嵐を呼ぶ友情～	1000円	3	4
138878	その他	アスミック	ドカポン外伝 炎のオーディション	1000円	2	-
143618	その他	アスミック	決戦！ドカポン王国Ⅳ ～伝説の勇者たち～	1000円	2	4
199303	その他	アテナ	プロ麻雀 極 Ⅲ	1000円	2	4
221317	その他	アテナ	夜光虫	1000円	4	4
249815	その他	コナミ	真・麻雀	1000円	1	4
144126	その他	タイトー	大爆笑人生劇場 ～ずっこけサラリーマン編～	1000円	4	4
153656	その他	タイトー	大爆笑人生劇場	1000円	2	-
184853	その他	タカラ	SUPER億万長者ゲーム	1000円	2	4
185035	その他	タカラ	SUPER人生ゲーム3	1000円	4	4
133507	その他	チュンソフト	かまいたちの夜	1000円	6	4
469432	その他	チュンソフト	弟切草	1000円	2	4
329754	その他	ナムコ	ハロー！パックマン	1000円	3	-
132756	その他	ハドソン	スーパー桃太郎電鉄II	1000円	2	4
293105	その他	バンプレスト	晦 一つきこもり	1000円	8	4
296015	その他	バンプレスト	学校であった怖い話	1000円	6	4
288233	その他	ビクターインタラクティブソフトウェア	魔女たちの眠り	1000円	6	4
308820	その他	ヒューマン	ただいま勇者募集中 おかわり	1000円	4	4
339067	その他	ヘクト	囲碁倶楽部	1000円	2	4
333956	その他	ボトムアップ	スーパートランプコレクション2	1000円	1	-

No.01
●カエルの為に鐘は鳴る

●商品番号／390194
●ジャンル／その他
●メーカー名／任天堂
書き換え価格 800円（税別）●
Fブロック数／4ブロック●
Bブロック数／1ブロック●

ここがオススメ　RPGが苦手な人でも楽しめるゲームシステム

主人公の王子様がカエルやヘビに変身するという、一風変わったアクションRPG。難解なRPGが苦手な人でも、すんなり入り込めるストーリーやゲームシステムが魅力。また、適度な難易度の謎解きや多彩なステージが満載で、誰でも楽しめるソフトだ。物語は、絶世の美女ティラミス姫の治めるミルフィーユ王国が、大魔王デラーリン率いるゲロニアン軍団に占領されたところから始まる。それを知った主人公・サブレ王国の王子と、彼の良きライバル・カスタード王国のリチャード王子は姫を助けるため、ミルフィーユ王国に向けて旅立つが……。

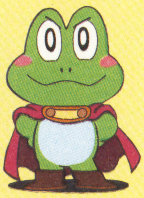




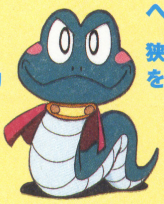
主人公
経済大国サブレ王国の王子。情にもろく、お人好し。



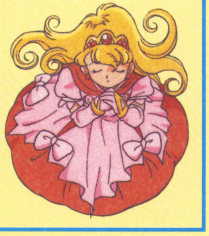
リチャード王子
カスタード王国の王子で主人公の良きライバル。



カエル
ジャンプ力があり、水の中でも移動できる。



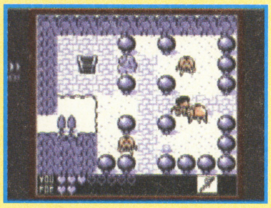
ヘビ
狭い道での移動を楽に行える。



ティラミス姫
ふたりの王子のあこがれの人。聖なる力でミルフィーユ王国を平和に治めている。

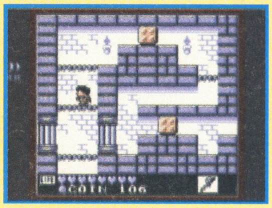
戦闘はオートバトル

通常の戦闘は自動的に行われる。敵と接触するとオートバトルに入り、攻撃と防御をくり返す。どちらか一方のライフゲージがなくなるまで戦い続けるが、タイミングよくBボタンを押すことで、バトルを中断させることもできるぞ。アイテムを使って体力を回復させたり、一旦逃げて体制を立て直そう。



ダンジョン内はアクションゲーム

宮殿や洞窟の中は、広くて複雑なダンジョンになっている。宮殿内にはダイヤ、ハート、スペード、クラブの形をした4種類のカギがあり、同じマークのついた扉を開けることができるぞ。カギを取り忘れてしまうと、先へ進めなくなってしまうので十分注意しながら進もう。



基本操作説明　画面の見かた

フィールド画面



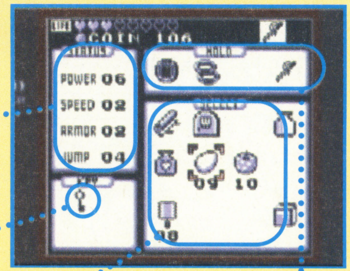
ライフゲージ
ライフゲージ（王子の体力）がなくなると王子は倒れてしまうのだ。しかし、死んでしまうわけのではないので、近くの町の病院から再出発するぞ。

所持金

現在装備しているアイテム

アイテムの使用残数
使用回数に限りがあるアイテムのみ表示する。

アイテムセレクト画面



ステータス
王子の能力を表示する。
POWER／攻撃力
SPEED／攻撃回数
ARMOR／防御力
JUMP／ジャンプ力

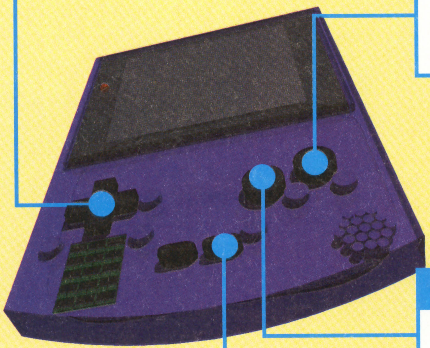
手に入れたカギの種類

セレクトアイテム
現在持っているアイテムを表示する。

ホールドアイテム
現在装備しているアイテムを表示。

ゲームをプレイしよう

コントローラーの使いかた



フィールド時
王子の移動
コマンドの選択

ダンジョン時
上　上を向く。
　　看板を読む。
　　出口から出る。
左右　移動
下　しゃがむ

フィールド時
コマンドの決定。
セリフを送る。

ダンジョン時
ジャンプ

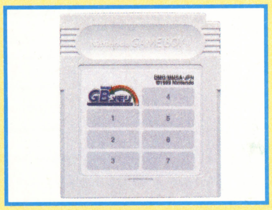
フィールド時
バトル中断

ダンジョン時
バトル中断

アイテムセレクト画面を表示

11月1日(月)からニンテンドウパワーでGBの書き換えスタート!!









GBメモリカートリッジの使いかた



SFC書き換え専用ソフト「SFメモリカセット」のGB版。ブロック数もSFC用と同じで、Fブロックが8、Bブロックが16分割になっているのだ。

書き換え専用
GBメモリカートリッジ
(2,500円／税別)

ソフト組み合わせ例

ゲームボーイウォーズ Fブロック2 Bブロック1	＋	メニュー画面 F1	▶ 合計 Fブロック4 Bブロック2
ゴルフ Fブロック1 Bブロック1			▼ 余り Fブロック3 Bブロック14

GB全書き換えソフトリスト

商品番号	ジャンル	メーカー名	ソフト名	書き換え価格	Fブロック数	Bブロック数
889369	アクション	任天堂	スーパーマリオランド	800円	1	—
194344	アクション	任天堂	メトロイド2	800円	2	1
193721	アクション	任天堂	星のカービィ	800円	2	—
250473	アクション	任天堂	スーパーマリオランド　6つの金貨	800円	4	1
019101	アクション	任天堂	スーパーマリオランド　ワリオランド	800円	4	1
084701	アクション	任天堂	ドンキーコング	1000円	4	1
193704	アクション	任天堂	星のカービィ2	1000円	4	1
060810	アクション	任天堂	スーパードンキーコングGB	1000円	4	1
085898	アクション	任天堂	ゲームボーイギャラリー	1000円	2	1
370169	ロールプレイング	任天堂	ゼルダの伝説DX	1000円	8	4
022373	スポーツ	任天堂	ゴルフ	800円	1	1
796735	スポーツ	任天堂	F1レース	800円	1	1
250546	シミュレーション	任天堂	ゲームボーイウォーズ	800円	2	1
018686	パズル	任天堂	ドクターマリオ	800円	1	—
796743	パズル	任天堂	マリオのピクロス	1000円	2	1
394734	パズル	任天堂	モグラーニャ	1000円	4	1
085804	パズル	任天堂	ヨッシーのパネポン	1000円	4	—
193992	シューティング	任天堂	ソーラーストライカー	800円	1	—
021547	その他	任天堂	役満	800円	1	—
390194	その他	任天堂	カエルの為に鐘は鳴る	800円	4	1
193968	その他	任天堂	カービィのピンボール	800円	2	1

急告！

9月21日に台湾中部を襲った大地震の影響で、GBメモリカートリッジの出荷に遅れが発生。そのためにGB書き換えのスケジュールに微妙なズレが生じることとなった。予定どおり11月1日に書き換えがスタートするのは近畿地方のみ。その後、中国、四国、九州と西日本を中心にエリアが広がり、全国でGBの書き換えが可能になるのは2000年1月ごろになる予定だ。また、『スーパーマリオブラザーズDX』の書き換えスタートも1月以降になる。詳細がわかり次第、レポートするぞ。

N64ゲーム徹底解析

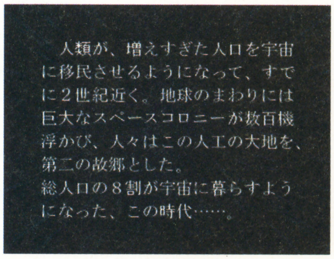
スーパーロボット大戦64

バンプレスト
1999年10月29日発売予定
7,800円(税別)

この『スーパーロボット大戦64』(以下『スパロボ大戦64』)では、スーパーロボット系の男と女、そしてリアルロボット系の男と女の4人からひとりを、ゲーム開始時に選択する。それぞれ乗っている機体は違うし、シナリオや進行ルートもキャラクターによって微妙に異なる。つまり『スパロボ大戦64』は、1本で4回分楽しめるのだ。これを"超お買い得"と言わずしてなんと言おう！ というわけで、今回は、導入部にあたる15のシナリオを攻略した。なお、味方および敵パイロットのレベルは、シナリオ開始時のプレイヤーチームの平均レベルによって変化するため、データ部には明記していない。また、マップ画面は、敵味方すべてのロボットが出現した状態のものとなっている。

いよいよ間近に迫った発売日。N64ユーザーの『スパロボ』野郎は、いてもたってもいられないって感じかも！ ガンプラなど作りながらこの記事を読んで予習せよ。それじゃ、行きま～す！

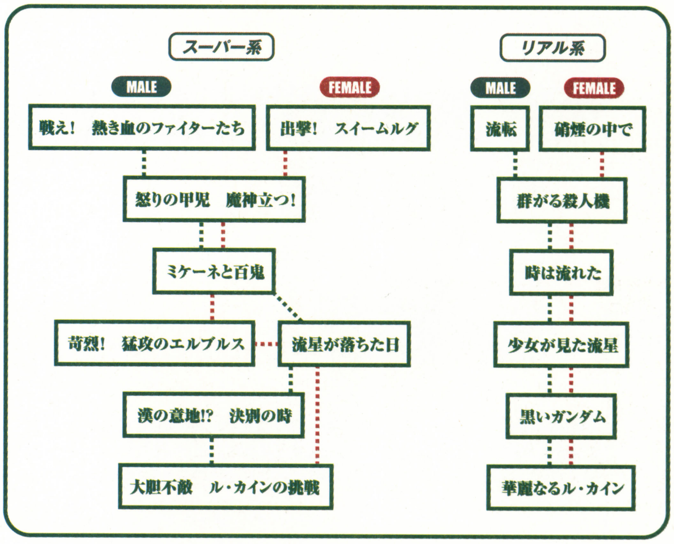




⬆物語は、ジオン独立戦争後に起きた一年戦争のさらにあとが舞台なのだ。



⬆キャラクターを決めよう。設定されるライバルは、どういう関係になるのか!?



スーパーロボット系 MALE

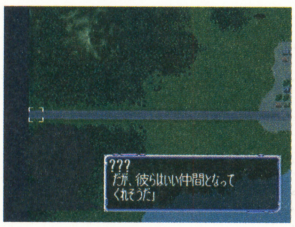
第1話「戦え！ 熱き血のファイターたち」



⬆師匠が死んで、兄弟弟子のカーツとブラッドが遺された、らしい。



⬆顔色の悪い暗黒大将軍。口の上の白いものは汗ではなく、牙です。

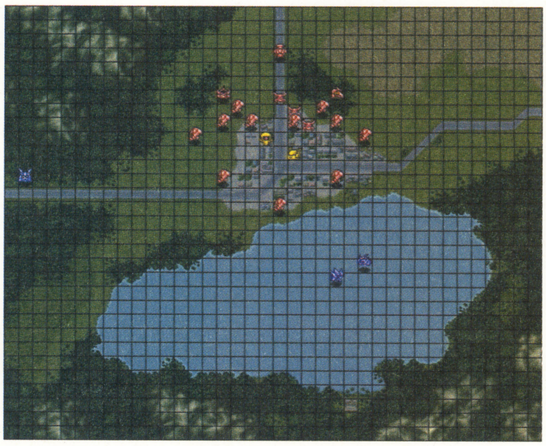


⬆この時点では謎の男。でも、この髪の逆立ち具合で彼の正体がわかるだろうね。



⬆要塞ミケロスの攻撃。この巨体で体当たりしてきたりもするのだ。

帝国に襲われているゲリラ部隊のザクⅡとガンタンクを救出することは、まず不可能。涙を飲んであきらめよう。スーパー系であるアースゲインとヴァイローズは、装甲が厚く接近戦(格闘)を得意としている。自信を持って敵のまっただ中へ突っ込もう。ただし、敵の長距離からの攻撃に対して反撃不能な場合もある。そういうときは、必ず回避か防御すること。シナリオの途中からは、非常に心強い援軍である破嵐万丈とダイターン3が駆けつけてくれる。多少手強いのはミケロスだが、ダイターン3でダメージを与え、アースゲインでとどめを刺すといい。その場合、精神コマンドの"ひらめき"などを使っておきたいところ。ミケロスがHPの3分の1のダメージを被ると、暗黒大将軍は捨て台詞とともに去っていくが、倒せばアイテムの"ブースター"が手に入る。



【味方初期部隊】
アースゲイン
ヴァイローズ
ザクⅡ(NPC)
ガンタンク(NPC)

【味方増援部隊】
ダイターン3
➡破嵐万丈
※敵の増援部隊出現と同時に登場

【入手アイテム】
ブースター
➡ミケロスを倒すと入手

【敵初期部隊】
ムゲ小型空戦メカ×5
ムゲ兵
HP……1500
資金……500

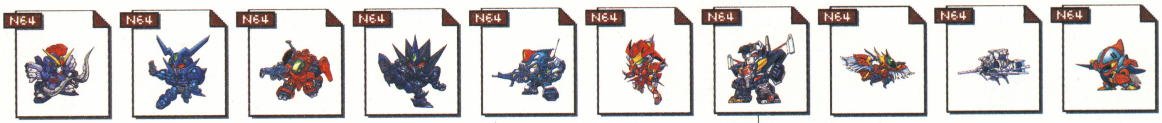
ゼイ・ファー×3
ムゲ兵
HP……3000
資金……1000

戦闘獣グラトニオス
AI
HP……8000
資金……1800

戦闘獣オベリウス
AI
HP……9000
資金……2000

ミケロス
暗黒大将軍
HP……20000
資金……9000

【敵増援部隊】
ムゲ小型空戦メカ×5
ムゲ兵
HP……1500
資金……500



スーパーロボット系 FEMALE

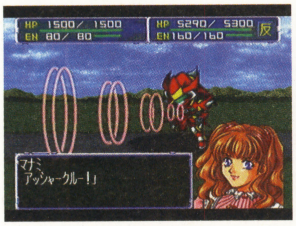
第1話 「出撃！ スイームルグ」



⬆マナミの家は帝国に協力し、情報を反帝国派に流していたのである。



⬆スーパー系はパイロットスーツを着ません。ドレスでロボットに搭乗するの？



⬆女型ロボットの定番武器といえば、やはりこれ。ちゃんと2個ずつ出ています。



⬆クールな女性はシモーヌ。『SPTレイズナー』登場のキャラクターだ。

シナリオ開始直後は、敵12機に対してスイームルグ1機と、戦況は極めて不利。しかし、スイームルグの装甲は厚く、すぐにダイターン3が駆けつけてくれるうえに、戦闘獣3機を除けば大したことのない敵ばかり。まず楽勝だろう。戦闘獣はなるべくスイームルグで倒し、経験値を稼ぐ。とどめを刺すときに、マナミの"幸運"を使えば獲得資金が倍になる。シナリオ終了時に精神ポイントを残しておくのは損だから、ガンガン使おう。また、ローレンスとマナミのふたりが乗るスイームルグは、精神コマンドもふたりのものを使えるので、有効に活用したい。シナリオの途中でシモーヌが支援に駆けつけ、同時に敵の増援も現れるが、これらはすべて彼女に任せていい。敵を全滅させたあとに手に入るアイテムのブースターは、移動力の低いスイームルグに装着しよう。



【味方初期部隊】
スイームルグ
ダイターン3➡破嵐万丈

【味方増援部隊】
ドール➡シモーヌ
※敵の初期部隊を全滅させると登場

【入手アイテム】
ブースター
➡敵全滅後に入手

【敵初期部隊】
ムゲ小型空戦メカ×6
ムゲ兵
HP……1500
資金……500

ゼイ・ファー×3
ムゲ兵
HP……3000
資金……1000

戦闘獣グラトニオス
AI
HP……8000
資金……1800

戦闘獣オベリウス
AI
HP……9000
資金……2000

戦闘獣ダンテ
AI
HP……10000
資金……2200

【敵増援部隊】
ムゲ小型空戦メカ×5
ムゲ兵
HP……1500
資金……500

スーパーロボット系 MALE FEMALE

第2話 「怒りの甲児 魔神立つ！」



⬆マジンガーZは、兜十蔵博士が自宅でひとりで作っていたのだ。



⬆暗黒大将軍のあとは地獄大元帥が来襲。元帥のほうが偉いらしい。

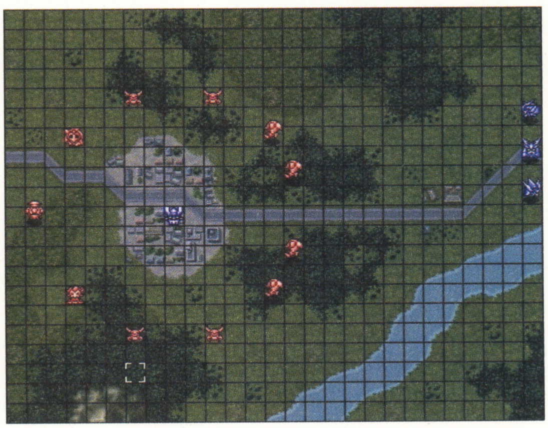


⬆ダイターン3らは画面右端に出現。まずはマジンガーZと合流したい。



⬆飛行形態のダイファイターへと変型すれば、移動力は大幅にアップする。

主人公たちが到着するまえに兜邸は襲撃され、マジンガーZが敵に周りを囲まれた状態でシナリオが始まる。戦闘獣とミケロス以外はザコなので、まずはマジンガーZを右に、主人公たちのロボットを左に移動させ、戦力を集中させる。ムゲ小型空戦メカやゼイ・ファーは、レベルの高いダイターン3ではなるべく倒させないようにして、主人公やマジンガーZで倒して経験値を稼ごう。また、ブラッドで戦闘獣を倒す場合は、"努力"をかけてから攻撃したい。ミケロスは、HPの3分の1のダメージを与えると撤退してしまう。そのまえに、レベル差のあるパイロットが攻撃を仕掛けて少しでも経験値を稼ぎ、それからダイターン3のサンアタックでとどめだ。このとき、"熱血"をかけておけばより確実に倒せるはず。ミケロスを撃退すると、アイテムのハイブリッドアーマーが手に入る。



【味方初期部隊】
アースゲイン(M)
ヴァイローズ(M)
スイームルグ(F)
ドール(F)
ダイターン3
マジンガーZ
➡兜甲児

【入手アイテム】
ハイブリッドアーマー
➡ミケロスを倒すと入手

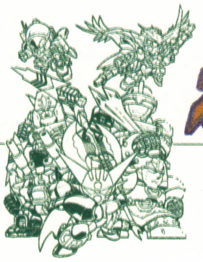
【敵初期部隊】
ムゲ小型空戦メカ×4
ムゲ兵
HP……1500
資金……500

ゼイ・ファー×4
ムゲ兵
HP……3000
資金……1000

戦闘獣ダンテ
AI
HP……10000
資金……2200

戦闘獣ズガール
AI
HP……11000
資金……2400

ミケロス
地獄大元帥
HP……20000
資金……9000



スーパーロボット系 MALE FEMALE

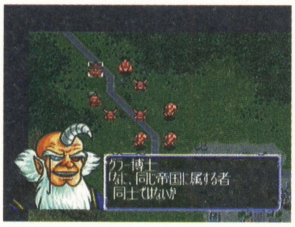
第3話 「ミケーネと百鬼」



⬆さやかと甲児、将来のラブラブカップリングは、ここから……。



⬆暗黒大将軍は、戦闘獣3体と小型空戦メカなどを引き連れて登場。

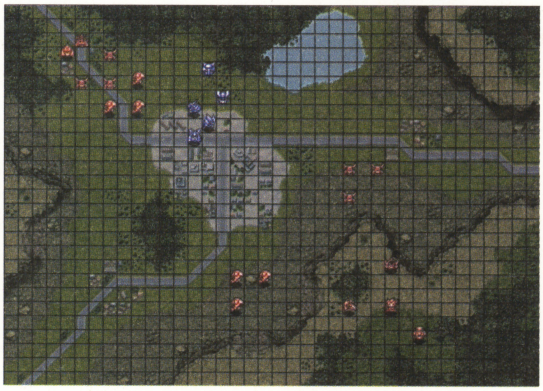


⬆暗黒大将軍がミケーネ族なら、グラー博士は百鬼族に属している。



⬆グラー博士の合体百鬼ロボ。じつに派手で、攻撃力も大きい。

敵は、このシナリオではアフロダイAを集中的に狙ってくる。さやかは修理要員として後方に待機させ、修理を行って経験値を稼ごう。敵の部隊が残り5体になると、マップの左上から増援部隊が出現する。ダイターン3とマジンガーZを右下に、主人公を左上に、と部隊を分散させ、中央にアフロダイAを置いてHPを回復、という作戦がいいだろう。ミケロスをダイターン3で撤退させたら、ダイファイターに変型してマップの右上へと急行。グラー博士の合体百鬼ロボを、主人公たちとともに攻撃する。これもHPが3分の1以下になると撤退していくが、合体百鬼ロボを倒せば、装甲がアップしてHPも増えるチョバムアーマーが手に入る。



【味方初期部隊】
アースゲイン(M)
ヴァイローズ(M)
スイームルグ(F)
ドール(F)
ダイターン3
マジンガーZ
アフロダイA
➡弓さやか

【入手アイテム】
ブースター
➡暗黒大将軍を倒すと入手
チョバムアーマー
➡合体百鬼ロボットを倒すと入手

【敵初期部隊】
ムゲ小型空戦メカ×3
ムゲ兵
HP……1500
資金……500

ゼイ・ファー×3
ムゲ兵
HP……3000
資金……1000

戦闘獣グラトニオス
AI
HP……8000
資金……1800

戦闘獣オベリウス
AI
HP……9000
資金……2000

戦闘獣ダンテ
AI
HP……10000
資金……2200

ミケロス
暗黒大将軍
HP……20000
資金……9000

【敵増援部隊】
ムゲ小型空戦メカ×3
ムゲ兵
HP……1500
資金……500

ゼイ・ファー×3
ムゲ兵
HP……3000
資金……1000

メカ鉄甲鬼
鉄甲鬼
HP……7500
資金……4000

合体百鬼ロボット
グラー博士
HP……21000
資金……10000

スーパーロボット系 MALE FEMALE

第4話 「苛烈! 猛攻のエルブルス」



⬆雰囲気がよく似ているが、万丈の執事ではない。マナミの執事である。



⬆エルブルスの出現に驚くマナミ。エルブルスは戦闘機形態の機体だ。



⬆なぜか血縁関係にも詳しいシモーヌ。マナミとアイシャは従姉妹どうし。



⬆金髪で巻き毛のアイシャ。まさに"お嬢様対決"といったシナリオ展開。

スペシャルズの活動を察知してやってきたマナミたちのまえに立ちふさがるのは、従姉妹で幼なじみでもあるアイシャ。そして、彼女が駆るロボットのエルブルスだ。名門ハミル家のマナミに対して、アイシャは並び称されるリッジモンド家の出身。アイシャによると、マナミがレジスタンス活動などするから、リッジモンド家にも迷惑がかかる、ということらしい。ほとんど言いがかりだが、マナミが彼女を説得してもムダ。戦闘状態に突入してしまう。敵はマップ右に展開している。敵の増援もないので、ひたすら右へと進むのみ。ドールの装甲はあまり厚くはないため、ダメージが気になるところだが、敵の数はそれほどではない。アフロダイAでダメージを回復させつつ、攻め込んでいこう。ちなみに、レベルの高いパイロットが乗っているロボットを修理したほうが、さやかにより多くの経験値が入るぞ。エルブルスを破壊しても、アイシャは脱出して逃げてしまうが、資金と経験値、さらにアイテムのブースターが手に入る。難易度は低いシナリオだ。



【味方初期部隊】
スイームルグ
ダイターン3
マジンガーZ
アフロダイA
ドール

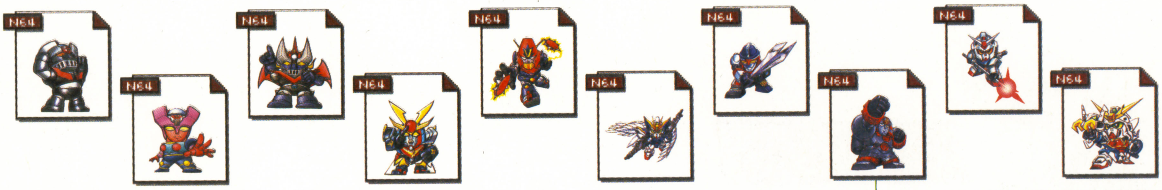
【入手アイテム】
ブースター
➡アイシャを倒すと入手

【敵初期部隊】
エルブルス
アイシャ
HP……4500
資金……3000

エアリーズ×3
スペシャルズ
HP……3300
資金……1500

トラゴス×3
スペシャルズ
HP……3000
資金……1300

ザクII×5
スペシャルズ
HP……2600
資金……500



スーパーロボット系 MALE FEMALE

第4話 MALE 第5話 FEMALE 「流星が落ちた日」



↑ライフとは、ムゲゾルバドス帝国に対する地球抵抗組織のこと。



↑コロニー過激派が、流星に見せかけてMSを地球へ落としたらしい。

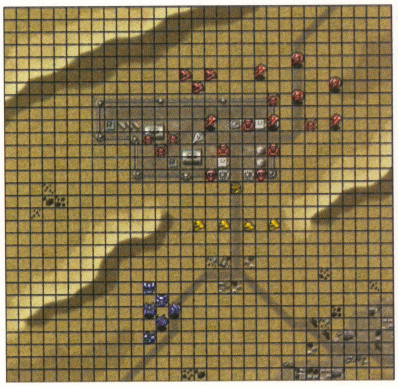


↑M作戦のひとつ。カトルとマグアナック隊が降下、移動した跡だ。



↑カトルたちは自分の意志で戦い、反撃する。プレイヤーは見てるだけ。

カトルらマグアナック兵が帝国軍基地を攻撃しているところに、主人公たちが駆けつける。カトルとラシードは戦力として大いに期待できるが、敵の初期部隊を全滅させると去って行ってしまう。ちなみに、カトルたちの部隊が敵を倒しても、経験値や資金はもらえないので注意。敵の増援部隊はレベルが高いこともあり、ただでさえ攻撃命中率の低いスーパーロボット系は苦戦を強いられることになる。なるべく命中率の高い武器での攻撃を心がけたい。このシナリオでの強敵は、ガイア、オルテガ、マッシュの"黒い三連星"。彼らの駆るドライセンが一直線に並ぶと、ジェットストリームアタックをくり出してくる。これは、マジンガーZあたりなら、なんとか耐えきれるが、ジェガン程度では装甲が薄いのでひとたまりもないので注意。1機でもドライセンを倒してしまえば、ジェットストリームアタックはできなくなるので、"必中"などを使って一気に倒してしまい、アイテムを手に入れよう。



【味方初期部隊】
- アースゲイン(M)
- ヴァイローズ(M)
- スイームルグ(F)
- ドール(F)
- ダイターン3
- マジンガーZ
- アフロダイA
- ジェガン
- ➡ルー・ルカ

【カトルの率いる部隊】
- ガンダムサンドロック
- ➡カトル
- マグアナック
- ➡ラシード
- マグアナック×3
- ➡マグアナック兵

※プレイヤーがカトルの部隊を操作することはできない。

【入手アイテム】
- マグネットコーティング
- ➡ガイアを倒すと入手
- リペアキット
- ➡オルテガを倒すと入手

【敵初期部隊】

ユニット	パイロット	HP	資金
ムゲ小型空戦メカ×2	ムゲ兵	1500	500
ゼイ・ファー×3	ムゲ兵	3000	1000
ザクII×2	スペシャルズ	2600	500
トラゴス×3	スペシャルズ	3000	1300
ゼイ・ファー×2	ムゲ兵	3000	1000
エアリーズ×3	スペシャルズ	3300	1500
ドライセン	ガイア	5000	2500
ドライセン	マッシュ	5000	2500
ドライセン	オルテガ	5000	2500

【敵増援部隊】

ユニット	パイロット	HP	資金
ムゲ小型空戦メカ×2	ムゲ兵	1500	500

スーパーロボット系 MALE FEMALE

第5話 「漢の意地!? 決別の時」



↑M作戦で降下した流星のひとつからはヒイロが。そしてリリーナと遭遇。



↑敵側の人間のようだが、じつは地球側の情報工作員、アランだ。

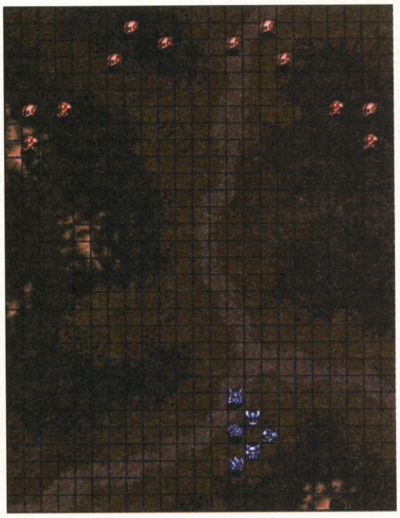


↑カーツはブラッドを呼び出して対決を迫る。どうするブラッド!



↑ブラッドが対決を拒み、カーツは出奔。帝国軍に身を投じるのか!?

敵の数はそこそこ多く見えるが、パイロットレベルは低く、手強いと思えるほどのユニットも登場しない。さらに、増援部隊が来ることもない。ジェガンとアフロダイAが集中攻撃を食らうことのないようにだけ注意して、経験値稼ぎに専念すればいい。とにかく時間をかけず、ガンガン敵を倒してサクッとクリアーしてしまってもいいくらいだ。すべての敵を倒すと、いまの自分が置かれた状況に疑問を持っていたカーツが、ブラッドに戦いを挑んでくる。そして、別れを告げて去っていくカーツ。もちろん、ヴァイローズも戦線から離脱してしまう。このシナリオでは、あまりカーツを戦闘に参加させないようにしたほうがいいだろう。とくに、最後の敵をヴァイローズが破壊してしまうと、その敵からは資金や経験値が手に入らない。必ずほかのユニットでトドメを刺すように。



【味方初期部隊】
- アースゲイン
- ヴァイローズ
- ダイターン3
- マジンガーZ
- アフロダイA
- ジェガン

【入手アイテム】
なし

【敵初期部隊】

ユニット	パイロット	HP	資金
ムゲ小型空戦メカ×4	ムゲ兵	1500	500
スカルガンナー×4	AI	2900	1000
ターミネーターポリス×4	AI	3500	1200



スーパーロボット大戦64

スーパーロボット系 MALE FEMALE

第6話「大胆不敵 ル・カインの挑戦」



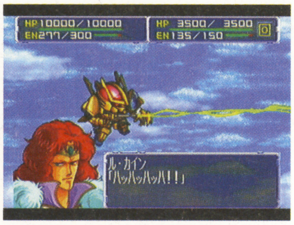
⬆明らかに怪しい情報。それでも罠に飛び込む価値はある、か。



⬆ロックスターのようなル・カインだが、これは偽者。超弱いです。

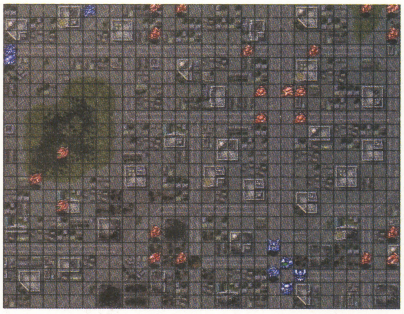


⬆ジェガンで参戦しているルー・ルカ。Zガンダムに乗せたいところ。



⬆黄金の機体ザカールは超強力。うかつに手を出すと一撃でやられるぞ。

「地球に、ムゲゾルバドス帝国の新しい司令官がやってくる」という情報をキャッチした万丈たちは、これを襲撃することを決意。しかし、これはやはり罠だった。最初に現れる偽ル・カインは、倒せばレベル分の経験値がもらえるので、強化したいパイロットで倒そう。偽ル・カインを撃破した直後に敵の増援が出現するが、味方の援軍もマップ左上に現れる。主人公が女性の場合はエイジとデビッドが、男性ならさらにシモーヌが加わる。部隊を一点に集めつつ、近づいてくる敵を各個撃破して数を減らすこと。ゴステロをはじめとする死鬼隊の4人は、とにかく強い。援軍のSPT系ロボットは装甲が薄いので、とくに注意だ。戦うときは"ひらめき"や"必中"、"熱血"などを使うように。本物のル・カインのHPが半分以下になると、強制的にシナリオ終了となる。



【味方初期部隊】
アースゲイン(M)
スイームルグ(F)
ドール(F)
ダイターン3
マジンガーZ
アフロダイA
ジェガン

【味方増援部隊】
レイズナー
➡エイジ
ドール
➡デビッド
ドール(M)
➡シモーヌ

【入手アイテム】
チョバムアーマー
➡ゴステロを倒すと入手
プロペラントタンク
➡ゲティを倒すと入手
バイオセンサー
➡ル・カインを倒すと入手

【敵初期部隊】

	HP	資金
ドトール×4 グラドス兵	3000	1100
ブレイバー×2 グラドス兵	3200	1500
ディマージュ ル・カイン	4200	2500
エルダール ボーン	4000	3000
ガッシュラン マンジェロ	4500	4000
ダルジャン ゴステロ	5000	5500
ダンコフ ゲティ	5500	5000
ザカール ル・カイン	10000	10000

【敵増援部隊】

	HP	資金
ブレイバー×8 グラドス兵	3200	1500
ブルグレン×2 グラドス兵	3600	1800

リアルロボット系 MALE FEMALE

第1話「流転」



⬆偶然発見した機体に乗り込むのは、ロボットアニメのセオリーだ。



⬆帝国のやりかたに批判的な意見もありそうに見えるエルリッヒ。

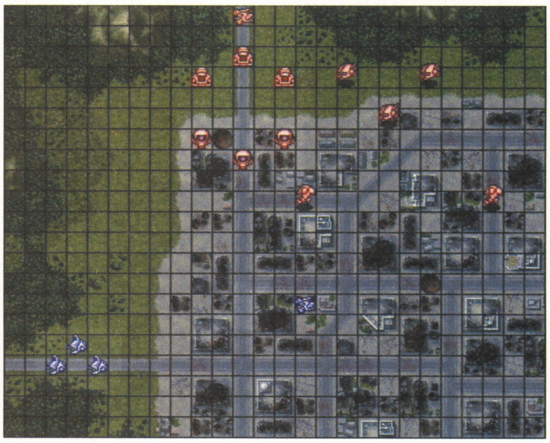


⬆美形と言えばこのお人。やっぱりイカす。ちなみにクワトロは、3つ目の名前。



⬆ここは素直にいくか……いやいや、あまのじゃくにいってみても?

ムゲゾルバドス帝国の無人機が街を襲い、ゲリラたちがつぎつぎと倒れていく中で、主人公であるアークは偶然ソルデファーを発見する。じつは帝国はこの機体を回収しようとしていたのだ。ソルデファーはケタ違いに強いが、無理な戦闘をくり返していると意外にダメージがたまっていくので注意。敵の数が半分以下になると、さらに強力な増援が到着するが、同時にクワトロ大尉の率いる部隊が味方として登場してくれる。大尉の援護の申し出に対して、プレイヤーはそれを受け入れることも、拒否することもできる。その後どうなるかは、試してみてのお楽しみだ。援軍のシュツルム・ディアスは、クワトロ機に関しては問題ないが、アポリー機とロベルト機はやや脆弱。敵の攻撃が集中しないように気をつけよう。エルリッヒにHPの半分以上のダメージを与えると、退散していく。



【味方初期部隊】
ソルデファー

【味方増援部隊】
シュツルム・ディアス
➡クワトロ
シュツルム・ディアス
➡アポリー
シュツルム・ディアス
➡ロベルト

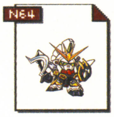
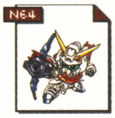
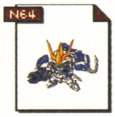
【入手アイテム】
マグネットコーティング
➡エルリッヒを倒すと入手

【敵初期部隊】

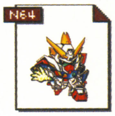
	HP	資金
スカルガンナー×5 AI	2900	1000

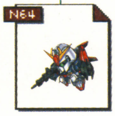
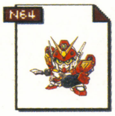
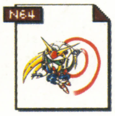
【敵増援部隊】

	HP	資金
ザクII×3 スペシャルズ	2600	500
トラゴス×3 スペシャルズ	3000	1300
ノウルーズ エルリッヒ	3300	2000





リアルロボット系　MALE　FEMALE

第1話「硝煙の中で」

すでにゲリラとして3年間も反帝国活動に携わっている、ヒロインのセレイン。ゲリラは帝国の試作機を回収して修理、戦力にしようとするが、それを奪い返そうとする敵に襲撃される。ゲリラは全滅、セレインはかろうじて脱出し、試作機を起動させることに成功した。しかし回りは完全に敵に囲まれている。スヴァンヒルドは機動力に優れるが、装甲はやや脆弱。ダメージが溜まってくる。マップ右側へ敵増援も現れ、絶体絶命のピンチ！　というところでマップ上側にクワトロ大尉以下、シュツルム・ディアス3機の味方増援が到着。あとは、シュツルム・ディアスと合流を計って上側へ移動。シュツルム・ディアス隊は下へ移動しながら、敵を叩く。リッシュ以外、骨のある敵はいない。リッシュはHPが半分以下になると退散していく。



⬆ゲリラ組織に3年もいただけあって、表情も大人っぽく険しいヒロイン。



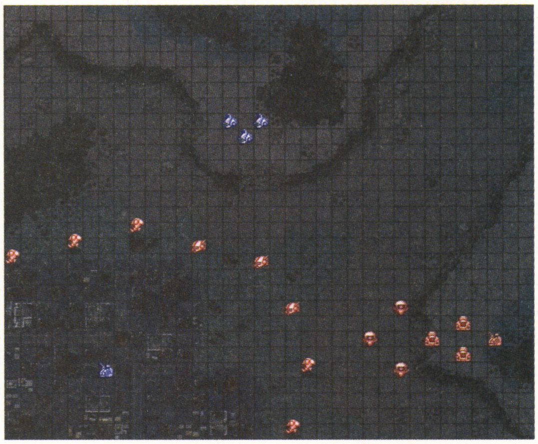
⬆スヴァンヒルドはダグラムタイプの陸戦メカと言っていいだろう。



⬆じつは女好きらしいリッシュ。セレインのこともしっかり気に入ったようすだ。



⬆意外と礼儀正しいセレイン。素直に抵抗組織に協力するのだった。



【味方初期部隊】
スヴァンヒルド

【味方増援部隊】
シュツルム・ディアス
➡クワトロ
シュツルム・ディアス
➡アポリー
シュツルム・ディアス
➡ロベルト

【入手アイテム】
マグネットコーティング
➡リッシュを倒すと入手

【敵初期部隊】
ムゲ小型空戦メカ×5
ムゲ兵
HP……1500
資金……500

スカルガンナー×3
AI
HP……2900
資金……1000

【敵増援部隊】
ザクII×3
スペシャルズ
HP……2600
資金……500

トラゴス×3
スペシャルズ
HP……3000
資金……1300

シグルーン
リッシュ
HP……3900
資金……2000

リアルロボット系　MALE　FEMALE

第2話「群がる殺人機」

ブライトのミデアに乗り込むことになった主人公。そこへエイジのレイズナーが現れる。エイジの忠告どおり、敵が出現して交戦状態になる。ここでの会話で、主人公が男性の場合は、クワトロに質問される。「いきますよ」と答えればいいが、「もう少し考えさせてください」とすると、ミデアから降りることになる。ソルデファーなしで戦うことになり、戦力ダウン。もっとも、敵増援が現れるとアークはミデアに戻り、ソルデファーで出撃することになる。女性の場合は、最初からスヴァンヒルドで出撃する。ミデアは修理機能があるので有効に使いたいが、機体がとにかく貧弱なので、前線には出さないこと。ロベルトやアポリーのシュツルム・ディアスは、ミデアで適度に修理しながら戦うのがいいだろう。エイジの義兄であるゲイルは、HPが半分以下になると退散していく。



⬆苦労人のブライトだが、現在は輸送機ミデアの機長をしているらしい。



⬆「SPTレイズナー」のエイジが参戦。レイズナーの機動力は抜群だ。



⬆ここはスパッと決断したいところ。でも、どちらを選んでも、ゲームは続くぞ。



⬆エイジの実姉の婚約者にあたるゲイル。帝国軍の前線将校である。



【味方初期部隊】
ソルデファー(M)
スヴァンヒルド(F)
シュツルム・ディアス×3
ミデア
レイズナー
➡エイジ

※インターミッションでの選択によっては、ソルデファーが途中からの出撃となる場合がある

【入手アイテム】
リペアキット
➡ゲイルを倒すと入手

【敵初期部隊】
スカルガンナー×9
AI
HP……2900
資金……1000

ターミネーターポリス×3
AI
HP……3500
資金……1200

【敵増援部隊】
ドトール×4
グラドス兵
HP……3000
資金……1100

ディマージュ
カルラ
HP……4200
資金……2500

グライムカイザル
ゲイル
HP……3800
資金……2300



スーパーロボット大戦64

リアルロボット系 MALE FEMALE

第3話 「時は流れた」



⬆デビッドはエイジの親友。アンナはエイジのことをいつも気にかけている。



⬆デビッドたちを逃がそうとするルー。乗っているメカは可変型のメタス。

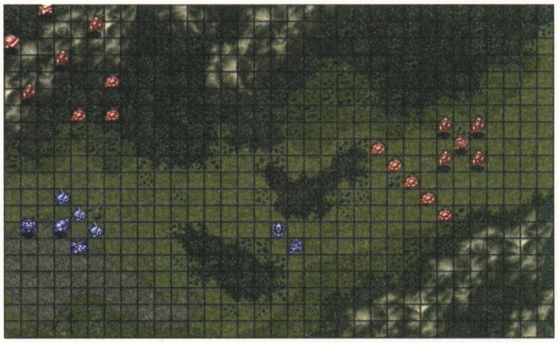


⬆アプサラスは、もともとはジオンがジャブロー攻略用に開発した機体なのだが。



⬆シローとアイナは宇宙で一度戦い、ともに助け合った経験を持つ。

シナリオは、シローのガンダムEz-8がアプサラスと交戦するところから始まる。Ez-8をアプサラスに密着させ、攻撃せずにコマンドの“説得”を使えば、アイナは攻撃してこない。その後、デビッドとアンナの兄妹がゴステロに追われて逃げる場面に変わり、プレイヤーの部隊が参戦となる。ゴステロ部隊に対抗できる力を持つのは、主人公のロボットとレイズナー、それにクワトロのシュツルム・ディアス。あとの3機は援護に徹して、撃ちもらした敵の掃討をしつつ経験値を稼いだほうがいい。ルーの乗るメタスは修理ができるので、ミデアと同様に修理部隊として使おう。ゴステロ部隊と交戦中に、再度マップの左からゲイル部隊が登場する。挟み撃ちになるので、ゴステロ隊をす速く片づけ、攻撃軸を左へ転じること。ゲイルは、またもHP半減で退散する。



【味方初期部隊その1】
ガンダムEz8
➡シロー

【味方初期部隊その2】
ソルデファー(M)
スヴァンヒルド(F)
シュツルム・ディアス×3
レイズナー

ミデア
メタス
➡ルー
ドール
➡デビッド

【入手アイテム】
対ビームコーティング
➡アイナを倒すと入手
マグネットコーティング
➡ゲイルを倒すと入手

プロペラントタンク
➡ゴステロを倒すと入手

【敵初期部隊1】
ザクⅡ×2
スペシャルズ
HP……2600
資金……500

アプサラス
アイナ
HP……7000
資金……2000

【敵初期部隊2】
ドトール×5
グラドス兵
HP……3000
資金……1100

ブレイバー×4
グラドス兵
HP……3200
資金……1500

ブルグレン
ゴステロ
HP……3600
資金……1800

【敵増援部隊】
ドトール×5
グラドス兵
HP……3000
資金……1100

ブレイバー×4
グラドス兵
HP……3200
資金……1500

ディマージュ
カルラ
HP……4200
資金……2500

グライムカイザル
ゲイル
HP……3800
資金……2300

リアルロボット系 MALE FEMALE

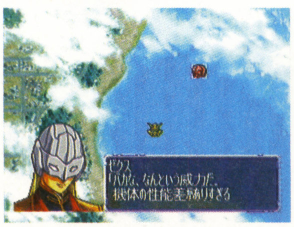
第4話 「少女が見た流星」



⬆M作戦では『ガンダムW』のキャラクターたちが地球に降下してくる。



⬆バード形態のウイングガンダム。ここではプレイヤーは操作できない。

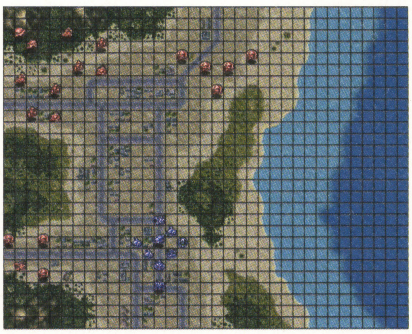


⬆シャアではなく、ゼクス特尉。ウイングガンダムを捕獲しようとする。



⬆どうやらゲイルは覚悟を決めていたようだ。エイジはどうなるのか?

M作戦の実態を調査しようとするクワトロたち。ゼクスの部隊も地球へ落下する隕石を追跡してくる。その流星を見ていたのはリリーナだった。北大西洋に落下した流星はヒイロのウイングガンダム。このマップではウイングガンダムは参戦しないが、プレイヤー側の戦力はミデアも含めて9機と増加している。最初のゼクス隊はまったく問題なく相手にできるだろう。ゼクス隊と戦っているあいだに敵の増援が到着し、ゼクス隊は去っていくから、最初からそのつもりで1機程度倒せればいい、と考えよう。増援のゲイル隊の兵士は、エイジ、クワトロクラスなら一撃で撃破できるが、デビッドやシローなどだとやや苦戦することになるかも。ミデアやメタスで修理しながら戦うこと。なお、エイジがゲイルの隣のマスに移動したときには、“説得”コマンドを使うことができる。



【味方初期部隊】
ソルデファー(M)
スヴァンヒルド(F)
シュツルム・ディアス×3
レイズナー
メタス
ガンダムEz-8
ドール
ミデア

【入手アイテム】
バイオセンサー
➡ゼクスを倒すと入手
高性能レーダー
➡ゲイルを倒すと入手
チョバムアーマー
➡エルリッヒまたは
リッシュを倒すと入手

【敵初期部隊】
エアリーズ×4
スペシャルズ
HP……3300
資金……1500

エアリーズ
ゼクス
HP……3300
資金……1500

【敵増援部隊1】
ドトール
グラドス兵
HP……3000
資金……1100

ブレイバー×4
グラドス兵
HP……3200
資金……1500

ソロムコ×2
グラドス兵
HP……3800
資金……2100

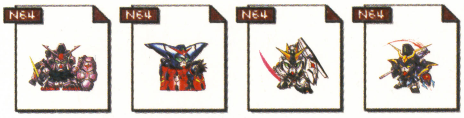
ディマージュ
カルラ
HP……4200
資金……2500

グライムカイザル
ゲイル
HP……3800
資金……2300

【敵増援部隊2】
ノウルーズ(M)
エルリッヒ
HP……3300
資金……2000

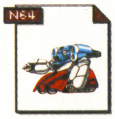
シグルーン(F)
リッシュ
HP……3900
資金……2000

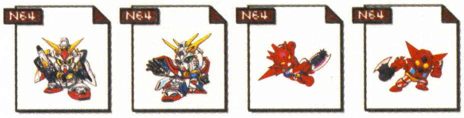
エアリーズ×3
スペシャルズ
HP……3300
資金……1500





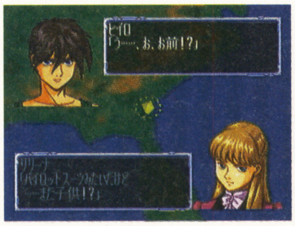
次号では
さらに先のシナリオを
徹底解析!!



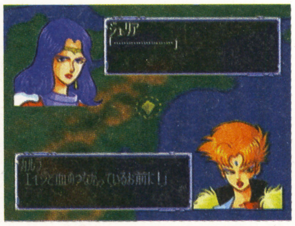


リアルロボット系 MALE FEMALE

第5話 「黒いガンダム」



⬆ヒイロを発見したリリーナ。ヒイロはリリーナの学校に入学することになる。



⬆ジュリアはエイジの姉。ついに姉弟対決まで起こってしまうとは。

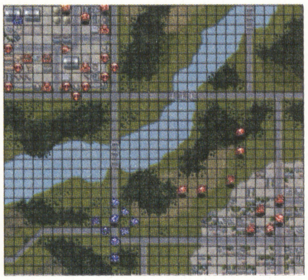


⬆『Zガンダム』の名場面（のアレンジ版）に、ここでお目にかかれるとは。感激だ。



⬆果たしてエマ中尉は仲間になるのか？自分の目で確かめてほしい。

敵の新型メカの情報をつかんだクワトロたちは捕獲に向かう。黒いガンダムとは、ティターンズならぬスペシャルズカラーのガンダムMk-IIのこと。カミーユが乗った1機は敵の中に孤立している。ジェリド、カクリコン、ライラは最初動かないので、カミーユ機も手を出さずにじっとしていること。敵の最初の増援部隊がカミーユのガンダムを攻撃してきたら、反撃。ジェリドやカクリコンも攻撃してくるが、命中率が低いので心配することはない。後半はさらにジュリアたちが増援に加わって挟まれる形になるが、左上のスペシャルズ隊をほぼ倒し終わっていれば、ゴステロなどの強敵にだけ気をつければいい。ゴステロを倒せばリペアキットが、ジュリアを倒せばマグネットコーティングが手に入る。ジュリアを倒すと、クワトロの命令で味方部隊が撤退する。



【味方初期部隊】
ソルデファー（M）
スヴァンヒルド（F）
シュツルム・ディアス×3
レイズナー
メタス
ガンダムEz8
ドール
ガンダムMk-II
ミデア

【入手アイテム】
リペアキット
➡ゴステロを倒すと入手
マグネットコーティング
➡ジュリアを倒すと入手
ハイブリッドアーマー
➡ギウラを倒すと入手

【敵初期部隊】
ザクII×6
スペシャルズ
HP …… 2600
資金 …… 500

トラゴス×3
スペシャルズ
HP …… 3000
資金 …… 1300

マラサイ
ライラ
HP …… 3200
資金 …… 700

ガンダムMk-II
ジェリド
HP …… 3300
資金 …… 1000

ガンダムMk-II
カクリコン
HP …… 3300
資金 …… 1000

【敵増援部隊1】
ザクII×3
スペシャルズ
HP …… 2600
資金 …… 500

エアリーズ×2
スペシャルズ
HP …… 3300
資金 …… 1500

エアリーズ
ワーカー
HP …… 3300
資金 …… 1500

【敵増援部隊2】
スカルガンナー×2
AI
HP …… 2900
資金 …… 1000

ターミネーターポリス×2
AI
HP …… 3500
資金 …… 1200

ソロムコ×3
グラドス兵
HP …… 3800
資金 …… 2100

ブルグレン
ゴステロ
HP …… 3600
資金 …… 1800

ディマージュ
ギウラ
HP …… 4200
資金 …… 2500

ブラッディカイザル
ジュリア
HP …… 3800
資金 …… 2300

リアルロボット系 MALE FEMALE

第6話 「華麗なるル・カイン」



⬆偽のル・カインとも知らずに、攻撃を開始してしまうゲリラたち。うかつな……。



⬆サイボーグになって復活した執念の男、ゴステロ。復讐心だけはすごい。

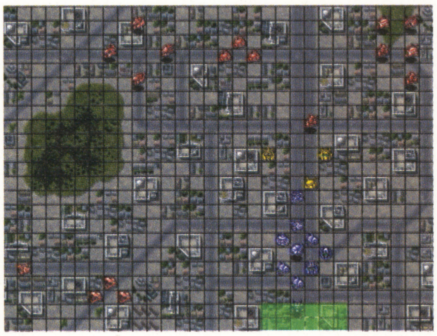


⬆リアルロボットは装甲が薄い。この攻撃も、食らったらまず倒されるだろう。



⬆今後、当分戦うことになるであろうル・カイン。この借りは必ず返せ!

偽の情報にだまされ、敵に包囲されたゲリラ部隊を救出するべく、ブライトたちは駆けつけることになる。このシナリオでの目的は、ゲリラを退却ゾーンまで逃がすこと。まずはマップの上のほうへ前進してゲリラの退路を確保、そして自分たちも同じゾーンへ逃げるために後退する。敵はいままでにないほど強く、とくにゴステロら死鬼隊の4機は、レベルが低いと一撃で倒されることもありうる。また、黒い三連星のジェットストリームアタックは、1回の攻撃で約3回分のダメージを食らうことになる。ゲリラの機体のうち、ガンダムがもっとも破壊されやすい。周りをカバーしつつ、傷ついた機体は無理をさせず、最後は退却ゾーン近くで戦うといいだろう。ル・カインのHPを半分以上奪うと、さらに敵の増援が現れるが、クワトロの判断で味方全機が戦線離脱する。



【味方初期部隊】
ソルデファー（M）
スヴァンヒルド（F）
シュツルム・ディアス×3
レイズナー
メタス
ガンダムEz8
ドール
ガンダムMk-II
ミデア

【入手アイテム】
サイコフレーム
➡ル・カインを倒すと入手
対ビームコーティング
➡エルリッヒまたはリッシュを倒すと入手
ブースター
➡ガイアを倒すと入手

【敵初期部隊】
ブレイバー×3
グラドス兵
HP …… 3200
資金 …… 1500

ドトール×3
グラドス兵
HP …… 3000
資金 …… 1100

ダルジャン
ゴステロ
HP …… 5000
資金 …… 5000

エルダール
ボーン
HP …… 4000
資金 …… 3000

ダンコフ
ゲティ
HP …… 5500
資金 …… 3000

ガッシュラン
マンジェロ
HP …… 4500
資金 …… 4000

ディマージュ
カルラ
HP …… 4200
資金 …… 2500

ディマージュ
ギウラ
HP …… 4200
資金 …… 2500

ザカール
ル・カイン
HP …… 10000
資金 …… 10000

【敵増援部隊】
ドライセン
ガイア
HP …… 5000
資金 …… 2500

ドライセン
オルテガ
HP …… 5000
資金 …… 2500

ドライセン
マッシュ
HP …… 5000
資金 …… 2500

ノウルーズ
エルリッヒ
HP …… 3300
資金 …… 2000

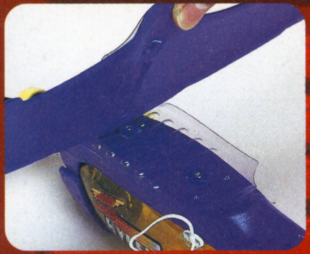


ハイパーゲームズシリーズ ハイパーウイングを大空に飛ばそう!

バンダイのハイパーゲームズシリーズを知っているかな。大流行したハイパーヨーヨーを含む新世代のアクティブトイがラインアップされているのだ。そんなハイパーゲームズシリーズのひとつがハイパーウイング。カナダ、アメリカで150万台以上も販売されたヒット商品なのだ。圧縮した空気の力で100メートルも飛ばすことができるぞ。



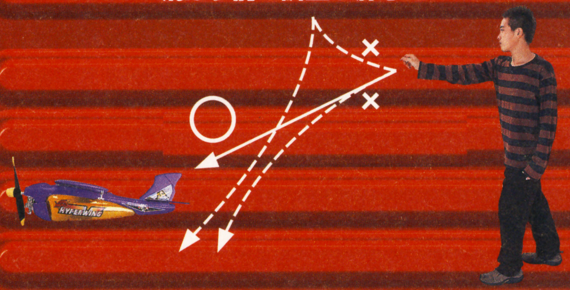
まずは組み立てよう





誰でも簡単に飛ばせるハイパーウイングだけれど、箱を開けてさぁ飛ばそう、というわけにはさすがにいかない。ちょっとしたセッティングが必要なのだ。まずは主翼の取り付け。裏にある穴にピッタリとはめて、輪ゴムで固定しよう。そして水平尾翼、垂直尾翼の順に取り付けを行う。きちんと垂直になるように固定するのがポイントだ。翼の取り付けは飛び方に大きく影響するので慎重に。

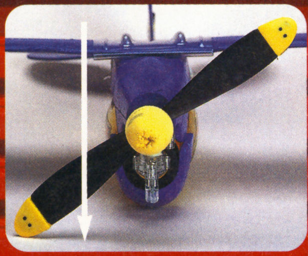
飛ばす前の調整が肝心だ



ポンプを使って空気を入れる前に、翼の調整を行おう。プロペラを回さずに軽く飛ばしてみて、スーッと降りて行くのが理想だ。ズトンと墜落してしまう場合や、上向きに上がってしまう場合は要調整。そのまま飛ばしてもハイパーウイング本来のフライトを楽しめない。翼が上下左右に傾いていないかチェックしてみよう。ここでの調整がその後の飛び方の鍵を握るから、気を抜くなよ。

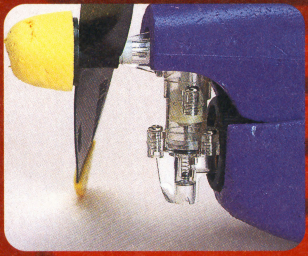
タンクに空気を入れろ!

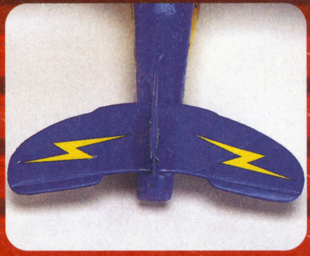




さぁ、ここまでできたらいよいよ空気を入れよう。ポンプのハンドルを下に下ろしたときに、圧力ゲージがGOODの位置を指すまで入れるのだ。ただし、あまりに空気を入れすぎると、空気タンクが破裂してしまう恐れがあるので気をつけること。STOPまでいくと、空気の入れすぎだ。空気を入れたら、ポンプから機体を外してプロペラを回そう。勢いよく回さないと逆回転してしまうぞ。

あとは飛ばすだけ





プロペラが回り始めたら実際に飛ばしてみよう。ちなみにハイパーウイングの動力は圧縮空気。電気などを使わずに高出力を出せるぞ。圧縮された空気がピストンを上下動させて、プロペラを高速で回転させているのだ。また、尾翼の背を調節すると、飛び方が変化する。左右とも上げると機体は上昇、下げると下降するのだ。工夫次第で旋回や宙返りもできるのでいろいろ試してみよう。

ハイパーウイング スカイシャーク



●発売／バンダイ
●価格／4,800円
●色／全3色
(パープル、ブラック、シルバー)
●アクティブトイ"ハイパーゲームズ"の仲間として、大ブレイクが期待される。気軽に100メートルもの飛距離を味わえ、さらに飛ばし方のバリエーションが豊富で、高い競技性を持っている。キミもぜひハイパーウイングを秋空に飛びまわらせてもらいたい。

プレゼント



今回紹介したハイパーウイングを、なんと3名の読者にプレゼント。詳しい応募方法は125ページを見てもらいたい。

PRESENT seeP.125



今月は“駄菓子WANTED”特集！正体を表してくれない駄菓子たち

駄菓子のヒミツもなんともう7回目。しかし、まだまだ日本にも知られざる駄菓子が存在しているのです。今回は、日本各地に散らばる“駄菓子あるある会員”の情報ネットワークをもってしても、その製造方法などが謎に包まれている駄菓子の特集です。なおこれらの駄菓子について詳細をご存知の読者ちゃんは、ぜひ編集部DMR（駄菓子ミステリー調査隊）までご一報願います。





『共親の菓子』シリーズ

20個入り30円と、数の割りに安価でおトク感が強いという駄菓子5原則のひとつを忠実に守っている正統派駄菓子。ここで紹介している青リンゴやさくらんぼのほかにもソーダ味などが確認されている。しかし結局のところ全部で何種類あるのかは、必死の調査もむなしく謎のままだ。またありがちな罠としては、箱から1個取り出そうとして、2個取り出してしまっていた、という例が報告されている。「おばちゃん、やっぱ1個でいいや。」などと告げるのはやっぱり恥ずかしい。『共親の菓子』シリーズを買うときは、キミも細心の注意で取り扱ってもらいたい。



カタヌキ菓子

スクープ！　縁日の屋台でお馴染みのカタヌキだが、これを駄菓子屋さんでも入手できることが、関西地方の“駄菓子あるある会員”の報告により発覚した。知らない方のために説明すると、屋台で100円ほどで売っているカタヌキを買って、これを型に沿って見事切り抜くと、型の難易度によって現金等をもらえるという非常にギャンブル度の高い遊びなのだ。もちろん屋台のおっちゃんに「ここの出っ張りが取れてる」などといちゃもんをつけられるのは定番の罠。これを駄菓子屋さんで手に入れて、練習に練習を積めば、屋台のヒーローの座はキミのものだ。



ゲームガム

このゲームガムはさまざまなバージョンが発見されている定番駄菓子だ。おもな価格は10円。箱のスイッチを押すと、丸いガムがひとつ出てくる。通常はそれだけなのだが、当たり色のガムを出すと、そのレア度に応じて決められた値段分の商品がもらえるぞ。やたらとギャンブル魂をそそる、という駄菓子5原則に則った由緒正しい駄菓子と言える。今回DMRでは盤面のデザインやどのタイプが当たりやすいか、などの追跡調査を試みたのだが、そのすべてを明かしてしまうとファミ通64+の存亡にも関わってくるため、残念ながら読者諸氏の調査に委ねたい。



ねりあめ

ねりあめのどこが謎なんだ！　これを読んでいるキミはそう思うかもしれない。たしかにねりあめ自体は、とてもシンプルな人気駄菓子だと言って差し支えない。割り箸で練る作業は楽しいが、歯にくっつくとどうにも困ってしまうという罠はよく知られている。だが、そんなねりあめも全部で何種類あるのか、それぞれの味付けはどういった方法で行っているのか、など多くの人たちにはわからないままになっていることも多いのだ。これまでに確認されているのはサイダー、コーラー、青リンゴ、ブドー、ピーチ、オレンジ、イチゴの各味。引き続き調査を行いたい。

謎の駄菓子たち

●製造元／もちろん謎
●価格／やはり謎
●謎が謎を呼び、深い闇のなかで見え隠れする駄菓子たち。その深遠に触れることは、2度と戻れない世界へ踏み込むことを意味するのかもしれない。DMRではこれらの駄菓子の情報を募集している。「ここで買えた」、「こんな種類を見つけた」などのタレコミは大歓迎だ。もちろん今回紹介したものばかりでなく、変わった駄菓子や、駄菓子のヒミツで紹介してほしいものなども教えてもらいたい。あて先は〒151-8720　東京都渋谷区代々木4-33-10　ファミ通NP編集部DMR係まで。



プレゼント

謎の駄菓子のプレゼントを提供してもらうことなどもちろんできない。でもやっぱりプレゼントは欲しいでしょ。と、いうわけで今回は編集部が太っ腹になりましょう。共親の駄菓子セットを5名の読者にプレゼント！　詳細は125ページを参照するとよろしいでしょう。

PRESENT
seeP.125





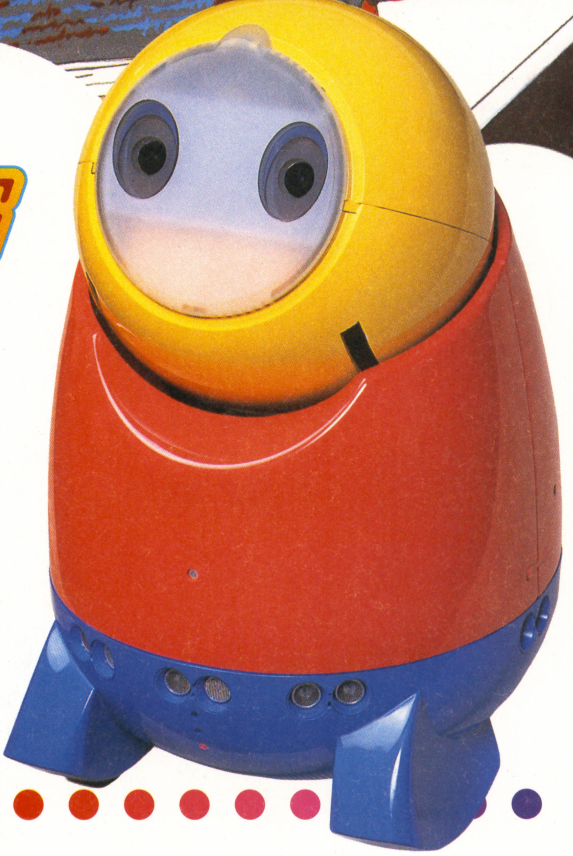
21st CENTURY TOYS

21世紀のおもちゃ

⑤

パーソナルロボットR100

開発元／NEC
重量／7.9kg
外形寸法／44×28×28cm（高さ×幅×奥行き）
最大移動速度／60cm/sec
連続稼動時間／1.5～2時間
備考／画像認識機能・音声認識機能搭載





いさましいちびのトースター

人間のパートナーとしてのロボット

「ねぇ、ヨッちゃ～ん。遊ぼうよ～！」

小首を傾げながら甘えたような口調で言われたら、誰もがまいってしまいそう。といっても見目うるわしい女性の言葉ではなく、体長40センチほどのロボットからの問いかけだ。NECの中央研究所が開発したパーソナルロボットR100は、人間味たっぷりにボクらの前に登場した。

ふたつのサーボモーターで、360度グルグルまわる丸い頭。体の3方向につけられたマイクによって相手の声から位置を探りだし、両目に埋めこまれたカメラでロックオン。会話をするときは体ごと正面に向き直り、相手の目を見て口と思しきライトをさまざまな形に点灯させて言葉を発する。

その礼儀正しく、真摯な態度にもついつい感情移入させられてしまうが、極めつけが文頭の言葉。ジュースの自動販売機が発する無味乾燥な言葉ではなく、ロボットが感情や人格を持ったのでは、と錯覚してしまうような口調には、誰もが驚かされるはずだ。そう、R100は人間にかわって作業をこなすロボットではなく、良きパートナーとしての存在を目指して開発されたのだ。

家族を認識してビデオ伝言を再生！

R100の開発がスタートしたのは'97年1月のこと。NEC中央研究所のスタッフが、自分たちの技術を持ちよって何ができるかを模索する過程で形が出来上がってきたという。テーマは“未来の家庭用ロボット”。具体的な製品化を目指すのではなく、研究所独自のプロジェクトとして開発が進められてきた。そのため、今回は技術発表といった意味合いであり、製品化のタイミングや具体的な仕様などは一切決められていないという。

現時点でのR100の機能はつぎのとおり。

・人を見つけたら近づいて話しかける。
・呼びかけられたら振り向く。
・10人までの顔を覚える。
・鼻歌をうたう、ダンスをする。
・テレビやエアコン、スタンドをON/OFFする。
・ビデオ伝言を記録し相手に伝える。
・インターネットに接続しビデオメールを送る。
・ホームページをブラウジングする。

このほか、誰も相手がいないと部屋のなかをグルグル歩きまわりながらひとりで遊んでいたり、退屈すると寝てしまったりと、無駄にも思える行動がアレコレ。しかし、この無駄な動きがR100をより人間らしく見せているのだ。

“ボタンのない”家庭用コンピューター

いま研究室で稼動しているR100は全部で10体。スタッフの間では、ドリフターズとサンダーバードの愛称で呼ばれているという。長介、カトちゃん、アランにゴードン。ここでは、R100たちはすっかり家族の一員となっている。

はじめにも書いたように、R100が目指すのは人間のパートナー。言葉を変えていえば、ボタンのない家庭用コンピューターということになる。いまはまだキーボードやリモコンでしか制御できない、家庭内に入り込んださまざまなコンピューターを、言葉によるコミュニケーションでコントロールするインターフェイスがR100である。

無駄なものを削ぎ落とし、より効率良く仕事をこなせるように機能を特化していくことが、これまでの商品開発の根底にあった考えだろう。その対極に位置するのがR100の開発コンセプトだ。いまあるものは、あくまでもベースでしかない。これにどんな機能を加え、どんな働きをさせていくかを、スタッフがユーザーとともに考えていこうとしている。

それを実践するかのように、NECのホームページのなかでは、R100に関する名前募集とカラーリングコンテスト、機能面でのアイデア募集が行われていた。残念ながら募集は9月末で〆切られてしまったが、10月中旬には結果発表がなされているはず。http://www.incx.nec.co.jp/robot/のアドレスをのぞいてみよう。R100に関する情報が満載だ。

ゆとりある生活を目指して

SF映画『スター・ウォーズ』シリーズに登場するC-3POとR2-D2のロボットコンビ。テレビアニメ『機動戦士ガンダム』に出てきた、空中を飛び跳ねながら主人公のアムロと会話を交わす球形ロボットの“ハロ”。単に仕事をこなすだけでなく、人間のパートナーとなってともに考え、悩み、喜べる存在。毎日の生活を実りあるものにしてくれる友だちとして、R100は進化していこうとしている。できることを競うのではなく、いかに自然に生活に入り込んでいけるか。そこにこそ、パーソナルロボットの真価が問われることになるだろう。

『21世紀のおもちゃ』というタイトルをつけていながら、今回のR100はおもちゃの範疇を遥かに凌駕したものになりそうだ。その成功を祈りつつ、一日でも早い製品化を待ちたい。

ON THE ORIGIN OF SPECIES

1

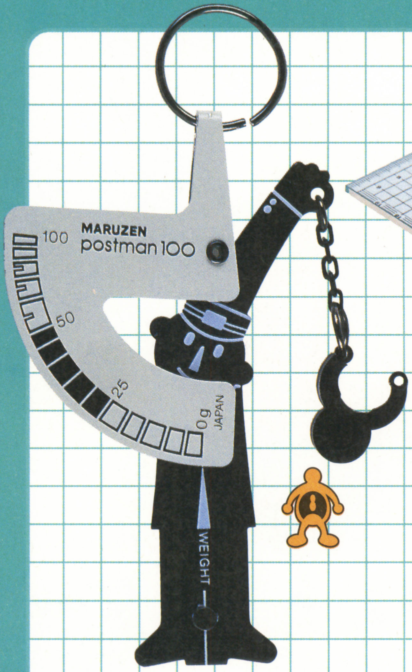


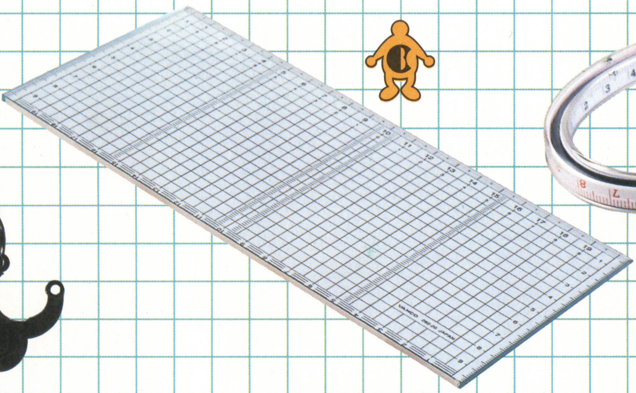
2

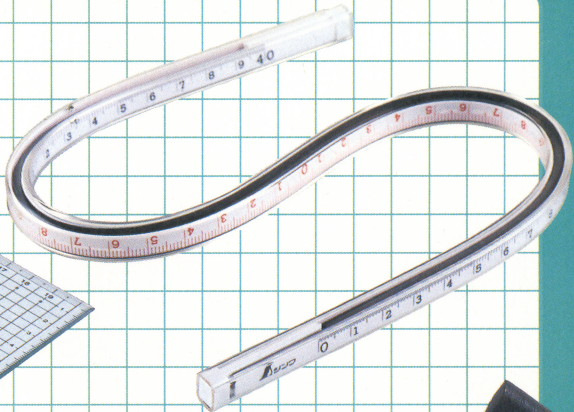


❶かわいいフレームがついたビデオメール。R100に向かって話しかけるだけで、インターネットをつうじて音声と映像が送れてしまうのだ。あらかじめアドレスを登録しておけば、送る相手の名前を告げるだけで、どこからでもメールが出せるぞ。
❷ホームページのコンテストでプレゼントされた、携帯ストラップとボールペンを4つセットにして5名にプレゼント。NECインキュベーションセンターの藤田さん、ありがとうございます。記事の感想を書いて送ってね。詳細は125ページを参照。

PRESENT see P.125





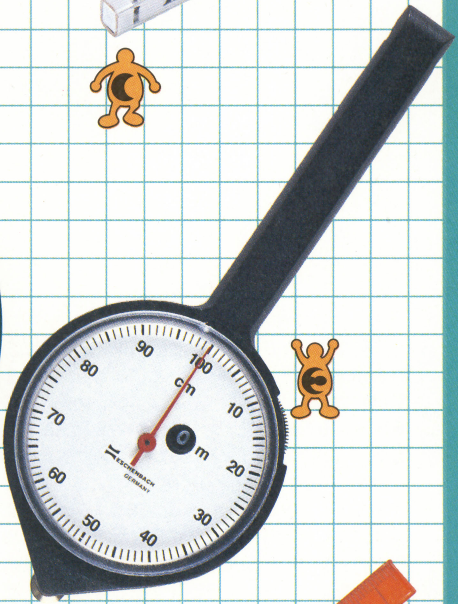


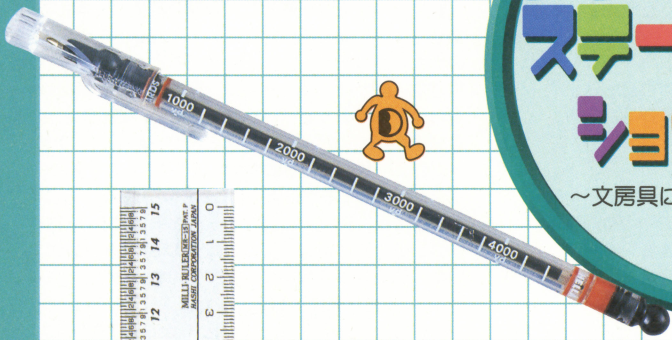
Stationery Showcase vol.5

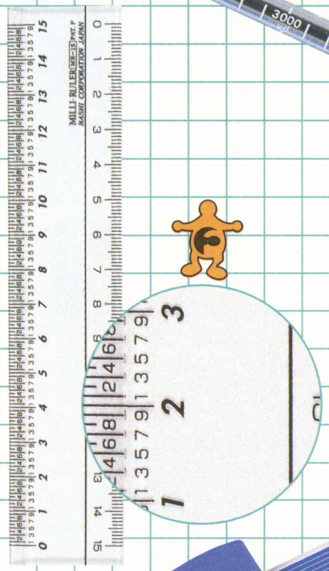
TV チャンピオン 第2代文房具王 高畑正幸の

ステーショナリーショーケース

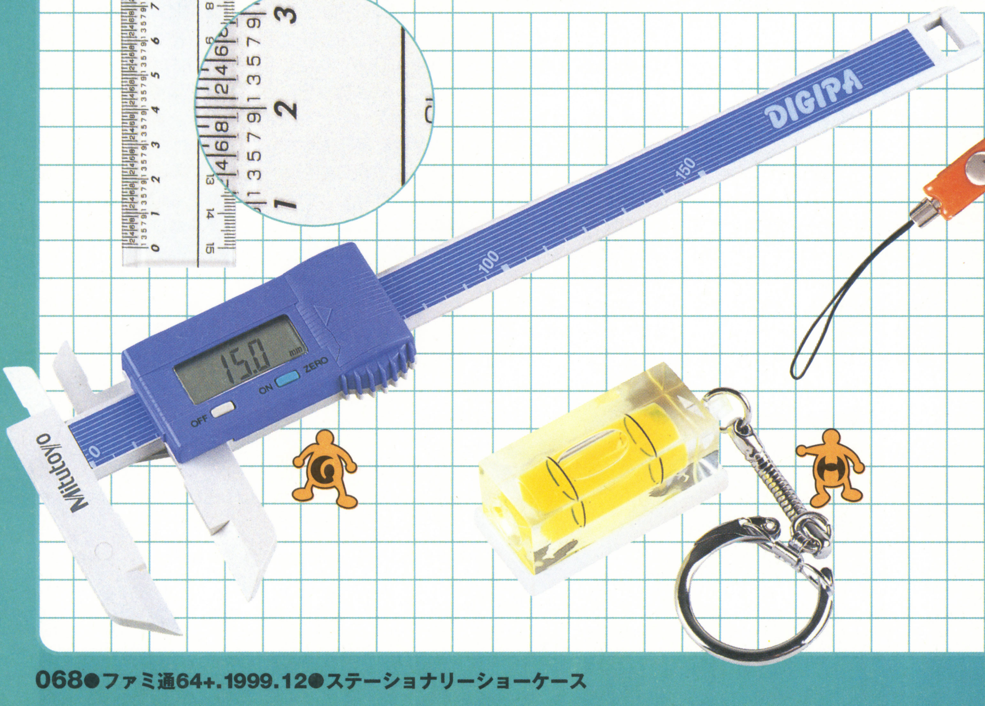
〜文房具にまつわるウンチク話〜

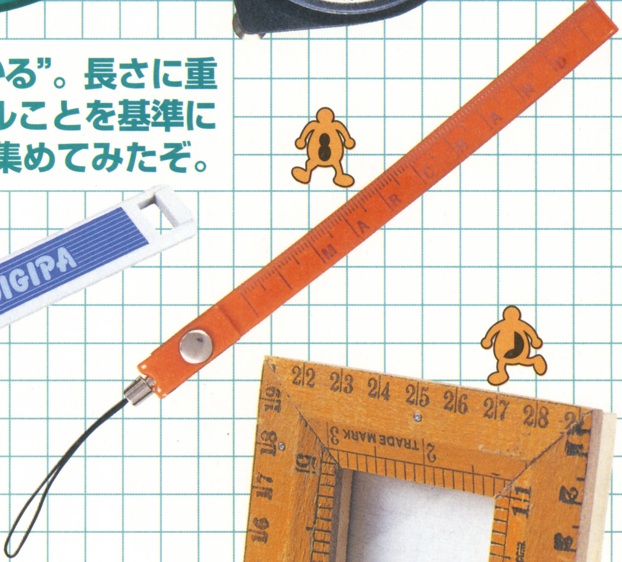


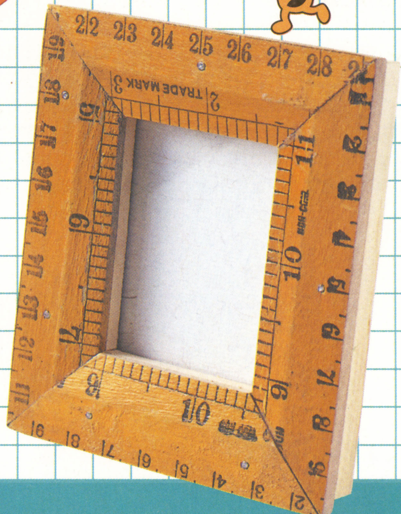




今月のテーマは“はかる”。長さに重さに距離にと、ハカルことを基準にさまざまな文房具を集めてみたぞ。







計る・測る・量る・図る……
いろんな“はかる”いろんな道具

今回のテーマは、“はかる”。いろんな意味と漢字があるので、また広辞苑をひいてみると、

はか・る【計る・測る・量る・図る・謀る・諮る】

仕上げようと予定した作業の進捗状態を数量・重さ・長さなどについて見当をつける意。

《計・測・量》　数量を調べて知る。数える。計算する。

《図・計・測》　物事を推し考える。考える。分別する。考慮する。物事の内容・程度を推しはかる。

《諮・計》　よいわるいなど見当をつける。機会をうかがう。見はからう。

《謀・計・図》　企てる。もくろむ。工夫する。

《謀》　欺く。だます。

だそうだ。ほんとにいろんな“はかる”があるものだ。

文具を使う人にとって、ほんとうに重要なのは、推し量る、考慮する、企てる、工夫する、といった部分なのだが、文具はそこまでの能力は持ち合わせていないので、数量を調べる、測定するというところあたりが守備範囲だ。よいわるいの見当をつけてくれる文具は前回のおみくじ鉛筆ぐらいである。

それにしても最近はいろんなものが測定できるもので、長さや重さだけでなく、温度や湿度、速度、加速度、硬さ、表面張力、糖度や塩分、ph、視力、体脂肪率、血糖値など、ありとあらゆるモノのありとあらゆる部分にありとあらゆる単位があって、また、そのそれぞれにありとあらゆる測定器具がある。

もちろん、同じ長さを測るにしたって、普通のアクリル定規では地球と月の間の長さや最近気になるウエストは測れない。そういうものにはそれぞれそれをはかるのに適した測定器具があるのだ。そのへん、たとえば地球と月の間の距離をどうやって測るのかなどという問題は、それ自体非常に興味深い問題で、測定器具や方法にもさまざまなアイデアが凝らされていておもしろい。塩分なんて、ちょっと大きめの電子体温計みたいなものを味噌汁に差し込むだけでピピッとデジタル表示されてしまうのだからすごい。

僕は機械工学科、それも精密加工学分野というところにいたので、測定について触れる機会は多かったが、とにかくものを作るという作業のいたるところではかるという作業が存在する。いやむしろ、はかれないものはつくれないといっても過言ではない。近代的な機械の歴史は測定器具発明の歴史とも重なるもので、はかれるからこそ設計どおりのモノができるのである。

ここで文具に戻ってみると、文具で“はかる”というと、ほとんどは長さを測るものだ。文房具が得意とするフィールドが紙の上という平面であるから、当然ではある。まあ、日常作業においては、アクリルの直定規が一本あれば事足りるかもしれないが、今回イチ押しのノギスという道具だけはぜひぜひおぼえておいてほしい。

文具というより工具にちかい道具だが、使い方によってはかなり便利だ。使い方は簡単。恐竜の口みたいなアゴの部分に測定したいものを挟んで目盛りを読む。とくに今回紹介しているものはデジタルで長さが表示されるので、なんのテクニックもいらない。棒状のものの直径や、筒の内径、書類の厚みなどが、一発で測定できる。製本のカバーを選んだり、MDのラベルを作ったり、立体的なものの大きさを測定するのには本当に便利だ。もう少し安いものもあるから趣味で手芸や模型作りなどする人はぜひ試してもらいたい。手放せなくなることうけあいである。

こと“はかる”ものに関しては、工具やキッチン用品など文具以外のものとして売られているものが意外に便利だったりすることも多いので、柔軟に取り入れていこう。



高畑正幸（たかばたけ・まさゆき）

千葉大学自然科学研究科デザイン科学専攻・修士2年。工作（折り紙から金属まで）、音楽、演劇、読書、映画、芸術鑑賞と趣味は多彩。文房具をテーマにしたホームページを公開中。今年の春に放映された『TVチャンピオン（テレビ東京系）』で優勝し、第2代・文房具王に輝く。みずからが編集した『究極の文房具カタログ』を、1,000円で通販中。問い合わせはE-mailか往復はがきで。

E-mail ● takabaru@can.bekkoame.ne.jp

Homepage ● http://www.gunmanet.ne.jp/takabaru/

〒263-0016　千葉県千葉市稲毛区天台5-1-19-202　高畑正幸

ポストマン100　600円　丸善　●彼の手からぶら下がっているクリップに封筒などをぶら下げると、自分が傾いてゆらゆら揺れながら重さを教えてくれる。80円か90円かわからないときには彼に聞いてみよう。

VANCO SCALE 方眼カッティング定規　1,400円　バンコ株式会社　●定規をあてててカッターをつかう場合は定規の一辺にステンレスがはめ込まれているものを使おう。これならカッターで定規を傷つける心配がない。

自在曲線定規40cm目盛付　940円　シンワ測定株式会社　●中に鉛の芯が入っていて、くねくね曲がる定規、長さの測定はあまり正確とは言えないが、曲線を引くのに便利だ。

目盛りつきボールペン　100円　●このボールペンは、インクの残量が距離でわかるようになっている。ボールペン1本で4,000mも書けるとは知らなかった。

マップメーター　2,800円　ESCHENBACH　●地図上の道のりをはかるための道具。先端についている小さな円盤を地図に当てて走らせるとダイアルに走行距離が表示される。縮尺ごとに読む目盛りが違っている。これなら曲がりくねった道でもOKだ。

ミリ・ルーラー　15cm/20cm　200円/250円　株式会社ハシ・コーポレーション　●定規のmm目盛は小さいので読みとりにくい！　という人のために、mmの目盛ひとつひとつにまで数字を入れた定規だ。ゴチャゴチャしてみえるが意外に読みやすい。

デジパッ　PC-15J　4.320円　株式会社ミツトヨ　●今回イチ押し！　本文にも書いたが、ぜひお試しあれ。普通のノギスは読み取りが面倒なので、初心者にはデジタルがオススメ。

ミニレベル　キーホルダー型G　520円　シンワ測定株式会社　●水平をはかる道具。微妙に樽型の管の中に液体と気泡が入っていて、このブロックが水平の時気泡が真ん中にくるようになっている。

目盛りつき携帯ストラップ　400円　●携帯ストラップの柄が定規になっている！　便利と言うわけではないが、こういうのもアリかなと……。

目盛りつき額縁　1,000円　●古くなった定規で作った額縁。もはや測ることからは引退した道具のひとつのカタチだ。このように老後を迎えられる文具は幸せなのかもしれない。

Quiz これは何に使うもの?

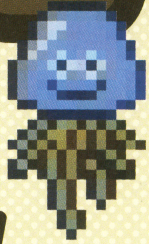
朱肉をひとまわり大きくした容器のなかにピンポン玉がひとつ。使うときには容器のなかに水を注ぐこの文房具は何だ？　指先で玉をクルクルまわしながら使うみたいだけど、どんな役に立つのかな。これから寒くなってくるにしたがって、乾燥肌の人にオススメです。



紙めくり　メクリーン　KM-600　500円　プラス株式会社　●本体およびボールに抗菌剤を配合した製品。指先に適度な湿り気をあたえ、伝票をめくったり、切手や印紙、封筒の水つけに重宝する。従来の海綿やスポンジと違い劣化がないので、買い替えの必要がなく経済的になっている。

1000万人のための GBドラゴンクエストI・II



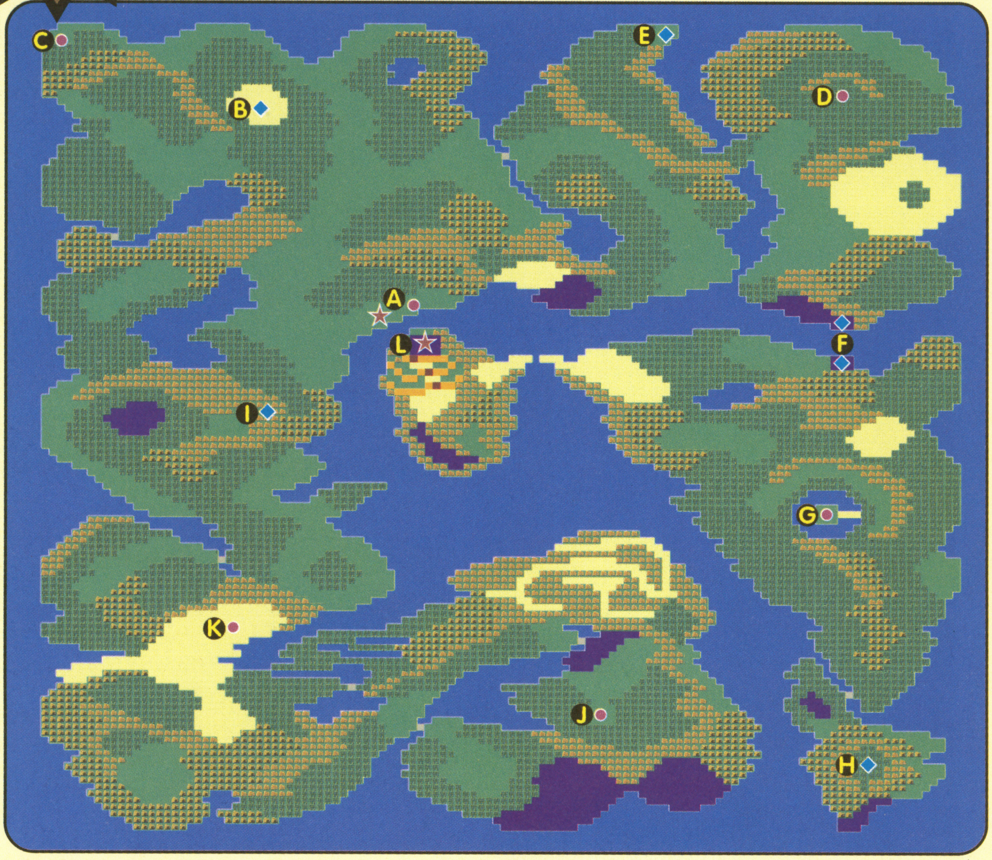


全国1000万のドラクエファンのみなさん、お待たせしました。ドラクエを初めてプレイする人、久しぶりなんですっかり忘れてしまったという人、これを読めばもう攻略はバッチリです!!

DRAGON QUEST I

ロトの血を引きし勇者よ! いざ冒険の旅へ!!

いまやRPGの古典となった、『ドラクエI』。その謎解きは、以降のドラクエシリーズの基本ともなっている。さあ、見事に謎を解いてアイテムを入手し、ローラ姫を救い出して、打倒竜王をめざすのだ!!



探索ポイント

- Ⓐラダトームの城&町
- Ⓑロトの洞窟
- Ⓒガライの町
- Ⓓマイラの村
- Ⓔ雨のほこら
- Ⓕ沼地の洞窟
- Ⓖリムルダールの町
- Ⓗ聖なるほこら
- Ⓘ岩山の洞窟
- Ⓙメルキドの町
- Ⓚドムドーラの町
- Ⓛ竜王の城

☆は城、○は町・村、◇は洞窟・ほこらを示しています。

攻略モデルチャート

1. ラダトームの城&町
2. ロトの洞窟
3. ガライの町
4. マイラの村
5. 雨のほこら
6. 岩山の洞窟
7. 沼地の洞窟
8. リムルダールの町
9. 聖なるほこら
10. ガライの町
11. メルキドの町
12. ドムドーラの町
13. 聖なるほこら
14. 竜王の城

攻略ページの見方

攻略手順は、ゲーム中の物語進行に合わせたものとなっているが、攻略に必要ない地域は、枠内を茶色に塗って示している。ただ攻略していくだけなら、そこを回らなくてもよいことになる。横に示したレベルは上段=最速で回ろうとする場合、下段=ごく普通に攻略を進めていく場合、の2通りの目安として表示しておいた。自分のプレイスタイルに合わせて、参考にしよう(回らなくてもいい場所には最速パターンのレベルは表示していない)。

MAP A

1 ラダトームの城＆町

LV 1
LV 1

まずは情報収集！城内を歩こう

情報収集は、冒険の基本だ。城を飛び出す前に、いろいろな人に話を聞こう。この城ではおもにゲームの進めかたを教えてくれる。また、竜王打倒のために何をすべきかという目標も見つかるはずだ。



王様の愛娘ローラ姫がさらわれてしまったらしい。王様は一言も口にしなかったが……。

旅の準備をしっかり整えよう！

城のすぐ隣にあるラダトームの町には、武器・防具屋や道具屋がある。王様が準備してくれた支度金で、装備などを買いそろえよう。重要な情報も手に入るので、人々の話を聞くのも忘れずに！



町はずれに倒れている兵士の情報はとくに重要だ。聞き逃さないように注意しよう。

冒険の基地として活用しよう

ラダトームの城と町には、冒険に欠かせない重要な施設がある。上手に利用して、モンスターとの戦いを有利に進めていこう。

セーブは城の王様にお願い



話しかければ、セーブしてくれる。こまめに顔を出そう。

荷物・お金は町の預かり所へ！



勇者が倒れると所持金は半分に。ここへ預けておくと安心。

魔法で体力回復しよう！



城のおじいさんに話しかけると、MPをフルに回復してもらえる。体力を魔法で回復すれば、宿代が浮くので大助かり。セーブ前などに寄ろう。何度訪ねても、連続で頼んでもバッチリOKだ。"ホイミ"の呪文を覚えたら、まっ先に寄るようにしよう。



MAP B

2 ロトの洞窟

LV 3

モンスターは出現しないので安心

地下2階に勇者ロトのメッセージが刻まれた石碑がある。モンスターは出現しないので、安心して進める。ぜひ立ち寄ってみよう。



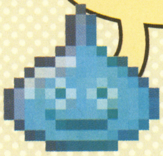
洞窟の探索には、たいまつが必要。たいまつは洞窟を出るまで燃え続けるので1本で十分だ。

準備が整ったら出発だっ！北西を目指せ！

●城のまわりでレベルアップしよう！

いくら勇者といえども、いきなり遠出するのは危険だ。スライムやドラキーといった比較的弱いモンスターしか出現しない城の近辺で、まずは戦闘経験を積もう。城から離れるときには、ガライの町がある北西方向へ徐々に足を延ばしていくといいだろう。そして、危険だと感じたら、すぐに引き返すことも勇気ある選択だ。

戦うのは最初だけにしてね～。



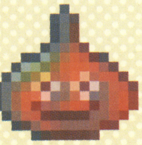
★ドラキー
○HP 6 ○MP 0
吸血コウモリのモンスターだ。初期の経験値稼ぎに最適！

★スライム
○HP 3 ○MP 0
冒険当初に出会うモンスターだ。素手でも簡単に倒せるぞ。

★ゴースト
○HP 7 ○MP 0
初期に出現するモンスターのなかでは一番の強敵。残りのHPに注意。



★スライムベス
○HP 4 ○MP 0
ちょっぴり強いスライム。強敵ではないが、油断はしないこと。



オイラに勝てなきゃまだまだ！

MAP C

3 ガライの町

LV 1-2
LV 4

吟遊詩人ガライゆかりの地で新たな手がかりが！

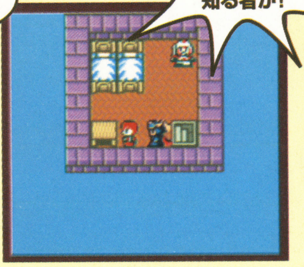
小さな町だが、手に入る情報は貴重だ。よく話を聞いてまわろう。また、武器・防具類をこの町で充実させておくと、あとあとの戦闘が楽になる。はやる気持ちはわかるのだが、資金集めのためにも、戦闘は怠らないようにしよう。

町の歴史が聞けるぞ



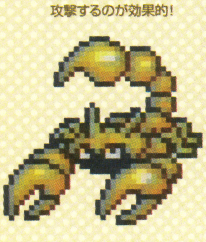
ガライ愛用の竪琴にこめられた不思議な話に耳を傾けよう。

ローラ姫の行方を知る者が！



つぎに向かう旅先は、この人物の話を聞けば自然に決まる！

★おおさそり
○HP 15 ○MP 0
体をおおっている殻が硬い。"ギラ"の呪文で攻撃するのが効果的！



MAP D

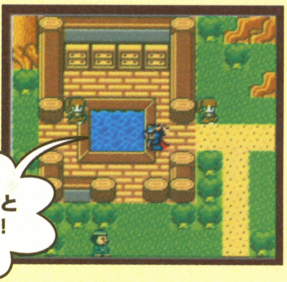
4 マイラの村

LV 4
LV 6

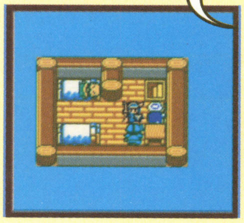
いろいろな情報が手に入る場所

ローラ姫が連れ去られたという東の方向へ進むと、静かな温泉の村にたどり着く。そこがマイラの村だ。途中、強敵は出現しないが、ラダトームの城やガライの町からだとけっこう距離があるので、やくそうは十分に持って訪ねるようにしよう。また、この村では、さまざまな情報を得ることができるので、聞いた話は忘れないように、メモしておくことをおすすめする。

湯煙にホッと一息つこう！



魔法のカギは……!?



宿屋の2階にいる人に話を聞くと、魔法のカギの入手場所がわかる！

妖精の笛の不思議



魔物がきらいな笛があるらしい。詳しくはリムルダールで。

伝説の剣が必要!?



魔王を倒すカギとなる伝説の剣も入手する必要があるらしい。

キメラの翼を手に入れよう！

キメラの翼は、ぜひ手に入れておきたいアイテムのひとつ。これさえあれば、ラダトームの城までひとっ飛びで帰還できる。イザというときのために、用意しておこう。ただし、キメラの翼は洞窟内では使えない。この点には要注意だ。洞窟から脱出できる"リレミト"の呪文を覚えるまでは、洞窟内を少ないHPで冒険するのは避けるようにしよう。



リレミトやルーラを覚えるまでとても重宝するアイテムだ。

MAP E

5 雨のほこら

LV 6

三賢者の子孫のひとりが待っている

マイラの村からラダトームの城方面へ、橋をひとつ戻ったエリアにある。ほこらには、勇者ロトが託した伝説のアイテムを持つ賢者がいるが……。



ロトの血族の力が試される

ただ訪ねるだけでは、品物はもらえない。条件を満たして再挑戦だ。

遠回りになるが西へ引き返すのも手！

沼地の洞窟より先には、強敵が待っている。レベル不十分だと苦戦するので注意しよう。西側の岩山の洞窟などを訪ねて、レベル7～8までに上げておいたほうがいい。

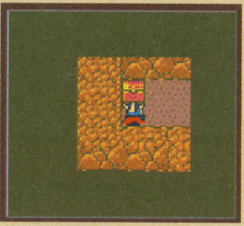
MAP I

6 岩山の洞窟

LV 7

宝箱を大量にゲットしよう

直接ストーリーには関係しない場所だが、適度に強いモンスターが出現するので、レベル上げには最適だ。じっくり旅したい人は、ここで力をつけよう。



きっちり探検すれば、レベルアップできるうえに、アイテムまでゲットできて一石二鳥だ。

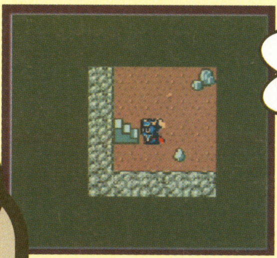
MAP F

7 沼地の洞窟

LV 5-6
LV 8

何やら秘密がありそうな……

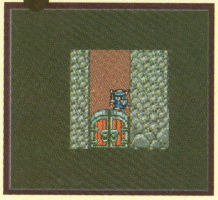
洞窟は比較的楽に通過できるが、外に出ると、危険な敵が待っているので慎重に進もう。また、出入り口にある毒沼で、不用意に体力を減らさないよう注意しよう。



そんなに複雑な構造じゃないよ

出口付近の構造を覚えれば、手探りで通過することも可能だ。

謎の扉がっ!!



カギを入手して再挑戦だ！

洞窟内をすみずみまで巡ると、カギのかかった扉の存在に気づくはず。見落とすな！



★メトロゴースト
◎HP 23 ◎MP 10
しつこく"ギラ"を唱えてくるので、さっさと片づけるようにしよう。



★メーダ
◎HP 22 ◎MP 0
ダンジョン内に出現するモンスターの代表格。突然逃げだすことも。



★ドロル
◎HP 35 ◎MP 0
呪文は使わないが体力がある。強力な攻撃を根気よく続けよう。



★ドラキーマ
◎HP 20 ◎MP 10
"ギラ"の攻撃呪文を放つうえ、"ホイミ"で体力回復してしまうイヤな奴。

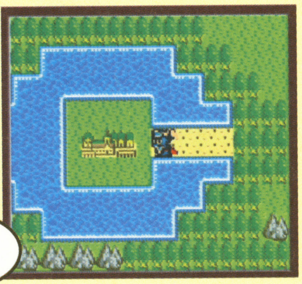


★魔導士
◎HP 28 ◎MP 10
す速さや守備力はないが、"ラリホー"や"ギラ"の呪文を唱えてくるぞ。

MAP G
8 リムルダールの町
LV 7
LV 11

魔の島へ渡る方法が!?

町は、洞窟を抜けて渡った大地のほぼ中央にある。行く先には岩山があってこれを迂回しなければならないので、見た目よりは距離がある。強敵も出現するので、体力不十分のときには出直すようにしよう。ここへたどり着けば、冒険もいよいよ後半戦へ突入だ。





魔の島へ渡る方法があるという。その伝説の方法を聞き出そう。



ナナとロッコに会えば、妖精の笛の話を聞くことができる。

魔法のカギを手に入れよう!

この町で忘れてはいけない重大事が、魔法のカギの入手だ。カギ屋の場所はわかりづらいので、根気よく探そう。でないと、先へ進めないぞ。ナナとロッコがいる場所が手がかりだ。



せっかくだから、アイテムは持てるだけ買って帰ろう。最大数は6個だ。

MAP H
9 聖なるほこら
LV 13

賢者のひとりが、ロトの血を引く勇者を待つ

雨のほこらにいる賢者同様、ある物を持ってこいというのだが……。品物を持っていないと乱暴に追い返されてしまう。だが、レベルアップがてら、一度は顔を出しておくのもいいかも。このあたりでは、ゴールドマンも出現するので、お金も稼げるぞ。



手ぶらで行くのは、ちょっと恐い。品物の手がかりも、残念ながらここでは得られないのだ。

ローラ姫救出、妖精の笛探し、そしてロトのしるし探しと大忙し!

魔法のカギとリムルダールの町の情報を得ると、やることがいっぱい出てくる。クリアーの順番は好みでかまわないが、冒険はかなり盛り上がってくるので、一度城に帰ってセーブしてからチャレンジしよう。

愛しのローラ姫を救出すると……!

●城の兵士たちにうらやましがられる!

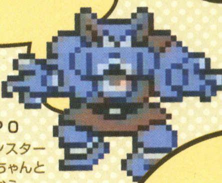
ローラ姫の救出に成功すると、ローラ姫は勇者にベッタリ。姫をダッコして歩く、うれしはずかしの状態になるぞ。姫をダッコしていても戦闘は可能なので、余力があれば、せっかくだから歩いて帰ろう。お好みで、しばらく連れ歩くのもいいかもね。



城に帰還すると、王様は大喜び。兵士は、ちょっと悔しいようだ。



ローラ姫は"王女の愛"をくれる。これを道具として使うと……。



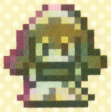
★リカント
◎HP 34 ◎MP 0
攻撃力の高いモンスターだ。自分のHPをちゃんと回復させながら戦おう。

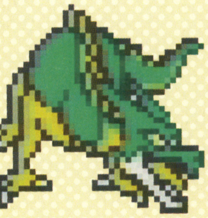


★鉄のサソリ
◎HP 22 ◎MP 0
攻撃力、守備力ともに高いサソリだ。"ギラ"の呪文で片づけよう。



★キメラ
◎HP 42 ◎MP 0
攻撃力が高い。"ラリホー"の呪文がよく効くので活用しよう。





★ドラゴン
◎HP 67 ◎MP 0
口から吐き出す炎攻撃はかなり強烈。残り体力に十分気をつけよう。

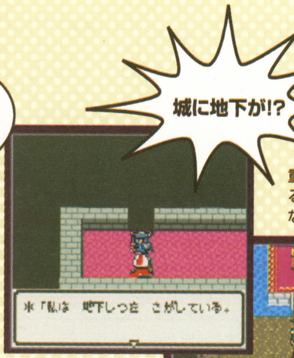
魔法のカギを手に入れたら城内の探索も忘れずに！

●セーブのついでに探検しよう

各地でのヒントを優先して冒険を進めていくと、城の扉のことは後回しになりがち。だが、けっこう役に立つヒントがあるので、優先して開けにいきたいものだ。城のカギのかかった扉の中には、魔法のカギ屋もあるぞ。値段は少々割高だが、リムダールの町まで遠出することを考えると、ここで調達するほうが効率的かもしれない。



この人物に話を聞くには、著しく体力を消耗するので注意。



どうやら、城にも地下があるらしい。



重要アイテムがある。探索はあきらめないこと。

MAP C 10 ガライの町

いよいよガライの墓へ

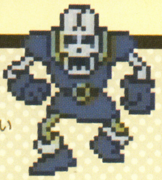
魔法のカギを手に入れたら、最初に訪問したガライの町へ戻ろう。重要アイテムゲットに欠かせない銀の竪琴は、どうやら墓の中にあるらしいぞ。さっそく、町の中にあるという墓の入り口を探そう。町の北側にあるカギのかかった扉に入って、まずは情報収集を。ここには、宝箱もあるので、ついでに全部もらってしまおう。



墓のありかで思い当たる場所といえば、この建物だけだが……。



中に入ると困惑。ヒントをよく思い出して壁を探っていこう。



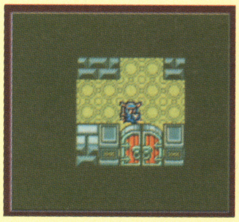
★がいこつ
○HP30 ○MP 0
ガライの墓のなかでは弱いほう。こいつにやられているようでは……。

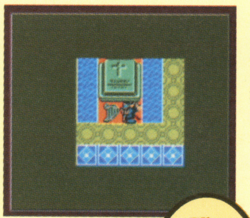
MAP C 10 ガライの墓

LV 11
LV 13

墓の内部には強敵がいっぱい！

ガライの墓は、地下4階の迷路。行く手にはレベルの高いモンスターが待ち受けているので、覚悟して進もう。とくに、3階、4階に降りると敵は格段に強くなる。危ないと思ったら、引き返すなどして、あまりムリはしないこと。"リレミト"を覚えているなら、残りMPに気を使うように。道のりが長いので、"レミーラ"で灯りをともすと不必要にMPを消費することもある。たいまつを1本準備して行くほうがよいだろう。


迷路の中にも扉があるぞ。魔法のカギも準備していこう。

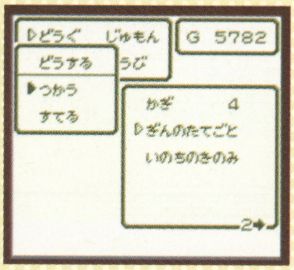

ガライの竪琴は、3階部分にある。うまくたどり着こう。

ガライの竪琴を手に入れたら……

●竪琴をかき鳴らしてレベルアップ作戦！

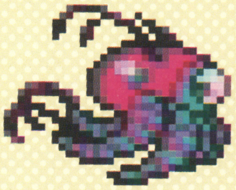
銀の竪琴は、その音色でモンスターを呼び寄せるという不思議な能力を持っている。この力を使えば、レベルアップのために、あちこち歩き回らなくてもすむぞ。存分に活用してから、賢者のところへ持っていこう。


いざとなったら、すぐに駆け込めるように、町の近くで使うのがコツ。うまく活用して、効率よくレベルアップしていこう。



賢者のところへは、焦って持っていく必要はないので、納得いくまで戦闘しよう。道具として使うだけなので、操作は簡単。

ヒヒヒ……残り体力に気をつけて戦いな！



★メーダロード
○HP 35 ○MP 30
攻撃力、体力ともに高い。回復呪文がやっかいなので"マホトーン"だ。



★リカントマムル
○HP 38 ○MP 6
攻撃力はあるが、レベル10以上であれば恐れる必要のないモンスター。



★ドロルメイジ
○HP 55 ○MP 10
HPはあるが守備力は低いので、通常の打撃攻撃でさっさと片づけたい。



★ヘルゴースト
○HP 33 ○MP 14
"ラリホー"、"ギラ"、"マホトーン"を使ってくる。さきに呪文封じを！



★死霊の騎士
○HP 46 ○MP 12
"ホイミ"を使ってくる。"マホトーン"で呪文を封じてから戦おう。

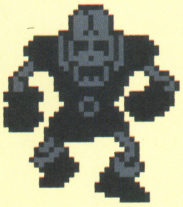
MAP J

11 メルキドの町

LV 13-14
LV 16

さらなる強敵が待っている!!

入り口を守るゴーレムを倒さなければ、町に入ることはできない。あるアイテムを使えば簡単に倒せるので、ぜひ入手してから挑戦しよう。この町に到着するまでの間にも強敵は潜んでいる。とくに、"ベホイミ"の魔法を使うスターキメラはやっかい。"マホトーン"の呪文で敵の魔法を封じるなどしてから倒すようにしよう。



★影の騎士
◎HP 43 ◎MP 0
魔法はあまり効かないので、直接攻撃だ! 手強いモンスターだぞ。



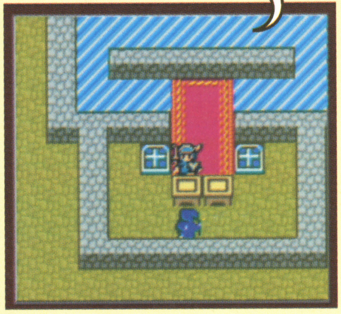
★ゴーレム
◎HP 155 ◎MP 0
高い攻撃力を誇る。あるアイテムで眠らせると、簡単に倒せる。

ロトのヨロイの情報を入手



ゆきのふという人物が、ロトの鎧を隠したらしいぞ。

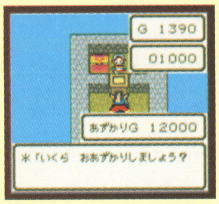
ロトのしるしの情報は……!



ロトのしるしの情報は、この人物が!?

預かり所がある! 大いに活用しよう

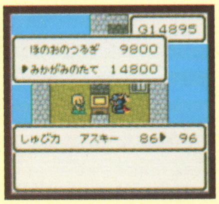
ラダトームの町以外で預かり所があるのは、唯一この町だけ。周辺の敵は強いので、安全のために、お金や道具はこまめに預けるようにしよう。



町の北西角の建物の2階が預かり所だ。周辺のモンスターは強いだけあって、倒すとすぐにお金が貯まる。

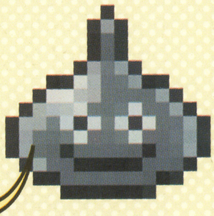
最強の武器を手に入れよう

この町には、ショップで入手できる最強の武器・防具があるぞ。クライマックスに向かって、ぜひ買いそろえたい。値は張るが、金額分の価値は十分にある。店は、3軒あるので必ずチェックしよう!



歩くだけで体力回復できる魔法の鎧は魅力的なアイテムだが、ロトの鎧を入手すれば用なしになる。お金に余裕がなければ、みかがみの盾や炎の剣を優先して購入するといいだろう。

ボクを倒せたら経験値をたくさんあげるよ! もしも、た・お・せ・た・ら だけどね。

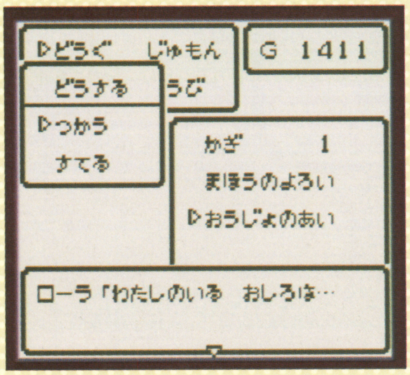


★メタルスライム
◎HP 4 ◎MP 6
倒せば経験値を大量にゲットできる。だが、逃げ足がやたら速いのだ!

王女の愛がロトのしるしへと導く!

●こまめに方向をチェックして進もう!

ただやみくもに歩きまわっても、メルキドの長老が教えてくれた目的地にはたどり着けない。王女の愛を道具として使うと、彼女が現在地を教えてくれるので、その声を頼りに探索しよう。



ローラ姫の声がナビゲーターだ。チェックしながら進むべし。

MAP K

12 ドムドーラの町

LV 18

廃墟の町には何もないのか?

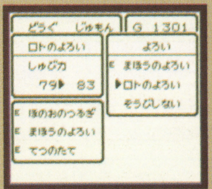
すでに魔物によって滅ぼされてしまった町、それがこのドムドーラだ。情報を聞ける人間などひとりもなく、出会うのはモンスターだけ。ところが、ここでは強力なアイテムが入手できるという。メルキドでしっかりと話を聞いていれば、すぐにその場所はわかるはずだ。



町のなかでもモンスターが出現するが、そのなかでもひときわ強いモンスターが出る場所がある。これは、竜王がロトの子孫に渡したくないアイテムを守るために配置したのかも……。



★悪魔の騎士
◎HP 79 ◎MP 4
攻撃力、守備力ともにあるうえ、"ラリホー"の呪文まで使ってくる。





ロトの鎧を手に入れたら、防御力は格段にアップする。体力は歩くだけで回復するし、毒の沼やバリアを通過してもダメージを受けなくなる! 早く手に入れたいものだ。

MAP H

13 聖なるほこら

LV 17
LV 20

賢者がもとめる勇者の証を持ってたずねよう！

このほこらでは、ふたつの重要アイテムを合成し、竜王の城へ行くためのカギとなる物を授けてくれる。そのためにはここの賢者に、自分が勇者の血を継ぐ者であることを証明する必要がある。そう、その証となるあのアイテムを持っていくのだ！



虹のしずくを天空に掲げ魔の島に虹の橋をかけろ！

真の勇者と認められたとき、重要なアイテム虹のしずくは手に入る。これを手にするために必要なふたつのアイテムは。"虹"というキーワードから推測すれば、すぐにわかるはずだ。



MAP L

14 竜王の城

LV 17
LV 20

竜王の待つ城へ乗り込め！

竜王の城には、カギのかかったふたつの部屋と、竜王の玉座の間がある。だが、肝心の城の主・竜王の姿は見あたらないのだ。いったい、どこへ行ってしまったのだろう。ヒントは空の玉座に隠されているぞ。あきらめることなく、まずは玉座の間を目指すのだ。



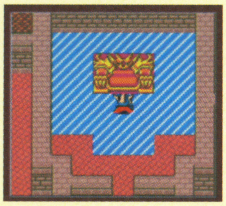
せっかく乗り込んだ城だが、なぜか中はガランとしてうす気味悪い。



ともかく玉座へ。入り組んだ通路を抜けて近づいていこう。

竜王はどこに？

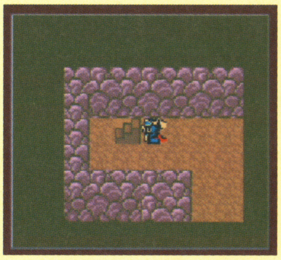
空の玉座を調べてみよう。風が流れている場所が見つかるはずだ。その場所を探り当てれば、地下への秘密の入り口が現れるぞ。



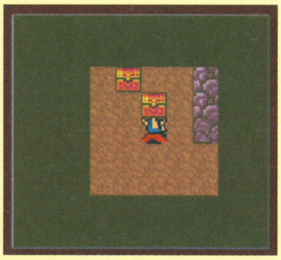
風の流れをたぐると、突破口が見つかるはず！

城は地下7階の大迷宮！竜王を目指して突き進め！

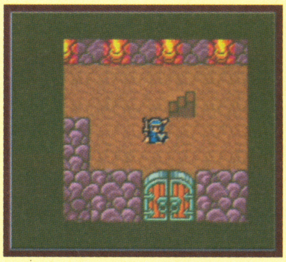
秘密の入り口は、地下の迷宮へと続いている。竜王がいるのは、地下7階。途中の迷路には重要なアイテムが隠されているので、くまなくめくって進むようにしよう。そうすることによって同時に、竜王と対決するだけの経験値も自然に得られるはずだ。



上に行ったり、下に行ったり。通っていない道は必ずチェック。



宝箱を見つけたら、片っ端から、開けていこう。役立ちアイテムが見つかることも。



魔法のカギが必要な場所もあるぞ。カギはここでも必需品だ。

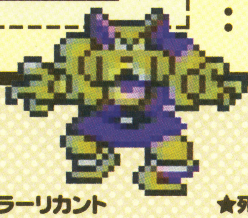
オレ様に手こずるようじゃまださきは長いぜ！



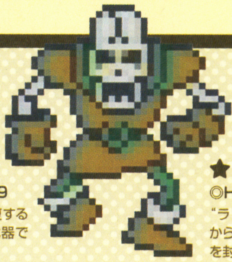
★キースドラゴン
◎HP 98 ◎MP 0
魔法攻撃は通じにくい。こつこつと打撃攻撃することだ。



★ゴールドマン
◎HP 99 ◎MP 0
倒すと大量にゴールドをゲットできる。HPが高いので、根気で倒そう！



★キラーリカント
◎HP 60 ◎MP 0
攻撃力が高いので、防御力が低いとかなりダメージを負うことに。



★死霊
◎HP 36 ◎MP 9
"ホイミ"で体力回復するので注意。強力な武器で容赦なく切り刻め。



★メイジキメラ
◎HP 50 ◎MP 12
"ラリホー"を唱えてくるから、"マホトーン"で呪文を封じて戦おう。

立ちふさがる強敵にも注意しよう!

群がってくる敵も強いが、途中で力尽きてしまうようでは、とうてい竜王は倒せない。表を参考にして蹴散らして進め!

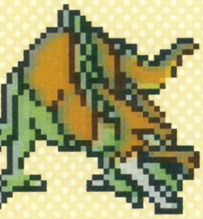
竜王様にたてつこうとは100年早い!
まずは、我らが相手じゃ〜!



★大魔道
◎HP 70 ◎MP 16
“ベギラマ”と“マホトーン”を使ってくる。さきに“マホトーン”を使え。



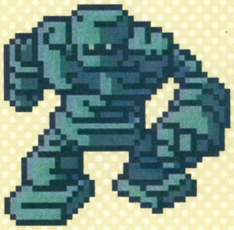
★スターキメラ
◎HP 73 ◎MP 15
“ベホイミ”の魔法を封じて戦おう。それでも、強烈な炎攻撃を放ってくる。



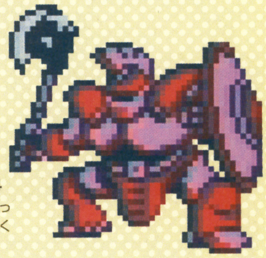
★ダースドラゴン
◎HP 105 ◎MP 3
最強のドラゴンだ。回復呪文を使いつつ、根気よく相手のHPを減らしていこう。

●出現する敵をチェック

モンスター名	1F	B1F	B2F	B3F	B4F	B5F	B6F	B7F
キラーリカント	←	→						
ドラゴン	←	→						
スターキメラ	←	→						
大魔道	←	―	―	―	―	―	―	→
悪魔の騎士	←	―	―	―	→			
キースドラゴン			←	―	→			
ストーンマン			←	―	―	―	―	→
死神の騎士						←	―	→
ダースドラゴン						←	―	→



★ストーンマン
◎HP 160 ◎MP 0
ボディーがやたら頑丈なので倒すのに時間がかかるかも。でもあきらめないこと。

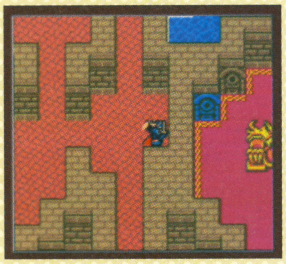


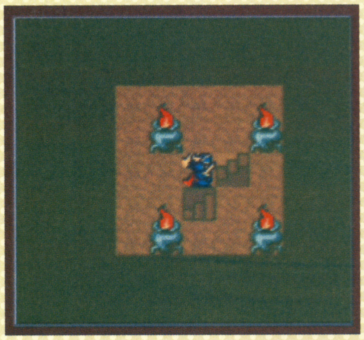
★死神の騎士
◎HP 95 ◎MP 14
“ベキラマ”を頻繁に放ってくる。あまり出会いたくないモンスターだ。

ロトの剣を手にさあ決戦だ!

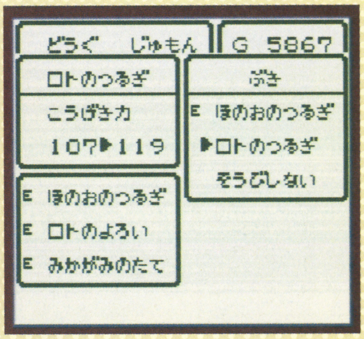
●竜王を倒して勝利をつかめ!

竜王の姿を捕らえても、ロトの剣を持っていないときは、潔く引き返そう。マイラの村の占い師が話していたとおり、ロトの剣なしでは竜王は倒させないからだ。再度、王城を探索しよう。





ロトの剣は、竜王の城のどこかに隠されている。必ずあるので、すみずみまで探そう。



ロトの剣を見つけたらすぐに装備。攻撃力がかなり上がるので、敵を倒すのがラクになる。

Point! 修得呪文を目安にして攻略を進めていこう!

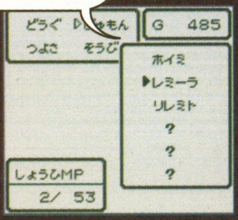
地下のダンジョンに進むのは、ダンジョンから脱出できる“レミーラ”の呪文を修得してから。強力な呪文を使うモンスターがいるエリアへは、敵の呪文を封じるマホトーンを覚えてから。というふうに、呪文の修得具合を、つぎのステップへ進むための目安のひとつにすると、冒険はかなり楽になるぞ。

ホイミ



遠出の旅をする前にぜひ修得しておきたい呪文だ。

レミーラ



“灯火”の呪文が使えれば、道具の数を減らせるという利点が。

●呪文効果&修得レベル表

呪文	修得LV	消費MP	効果
ホイミ/回復	3	3	HPを25〜30ポイント回復できる。いつでも使えるので便利。
ギラ/攻撃	4	2	炎の攻撃呪文だ。敵に16〜20ポイントのダメージを与えられる。
ラリホー/催眠	7	2	モンスターを眠らせる呪文だが、失敗することもあるので注意。
レミーラ/灯火	9	2	周辺を明るくする。時間が経つと効果範囲は狭まり、やがて消える。
マホトーン/呪文封じ	10	2	敵の呪文を封じる。一度成功すると、戦闘終了まで効果は続く。
リレミト/洞窟脱出	12	6	洞窟内から地上まで一瞬にして戻ることができる。
ルーラ/移動	13	8	地上でのみ有効。一瞬で、ラダトームの城へ飛行して戻れる。
トヘロス/敵封じ	15	2	一定時間、レベルの低い敵が出現しなくなる。洞窟内では無効。
ベホイミ/回復	17	8	HPを100ポイントほど回復することができる強力呪文。
ベギラマ/攻撃	19	5	敵に60ポイント前後のダメージを与える炎の攻撃呪文。





はるか　むかし…
でんせつのゆうしゃ　ロトの血をひくわかものによって…
りゅう王はたおされ　世界は光をとりもどしました。
わかものは　そのご　ひとりの女性とともにたびに出て…
いくつかの　あたらしいくにを　きずいたのでした。
それらのくには　わかものの子供たちによって…
代々　治められたと　伝えられています。



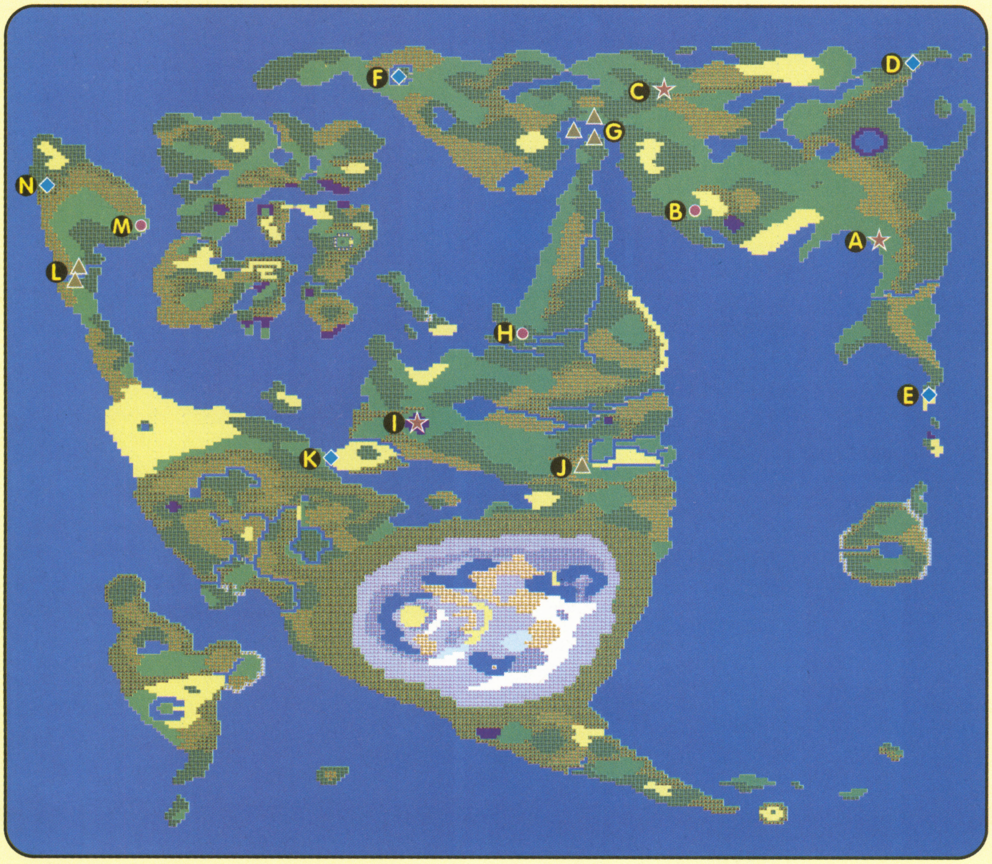
そして　100年の月日が　流れました。

DRAGON QUEST II

竜王を滅ぼしてから100年 ロトの血を引く勇者の物語が再び!!



『I』から100年の時が経過して、再び世界に闇が迫る。この闇を振り払うべく立ち上がったのは、やはりロトの子孫たち。3人の王子と王女が、世界を救う冒険へと旅立つ。その3人の仲間がそろい、船を手に入れ、大海原へと出るまでを徹底攻略だ!



探索ポイント

- Ⓐローレシアの城
- Ⓑリリザの町
- Ⓒサマルトリアの城
- Ⓓ勇者の泉の洞窟
- Ⓔローレシア南のほこら
- Ⓕ湖の洞窟
- Ⓖローラの門
- Ⓗムーンペタの町
- Ⓘムーンブルクの城
- Ⓙ風の塔
- Ⓚムーンブルク西のほこら
- Ⓛドラゴンの角
- Ⓜルプガナの町
- Ⓝルプガナ北のほこら

☆は城、○は町・村、◇は洞窟・ほこらを、△は塔・門・角(つの)を示しています。

攻略モデルチャート

1. ローレシアの城
2. ローレシア南のほこら
3. リリザの町
4. サマルトリアの城
5. 勇者の泉の洞窟
6. ローレシアの城
7. 湖の洞窟
8. ローラの門
9. ムーンペタの町
10. ムーンブルクの城
11. 風の塔
12. ムーンブルク西のほこら
13. ドラゴンの角
14. ルプガナの町
15. ルプガナ北のほこら

さらなる冒険へ

攻略ページの見方

『I』のときと同様に、攻略手順は物語の進行に合わせて進められているが、実際に攻略に必要な最低限の手順は枠内を黄色で示してある。地名の横に表示されたレベルも『I』と同様、上が最速攻略パターンで、下が標準攻略パターンのモデルレベルだ。ただし、そのレベルは第一王子である、ローレシアの王子のレベルが基準になっている。

MAP Ⓐ 1

ローレシアの城

LV 1
LV 1

ローレシアの王子の旅が始まる！

ムーンブルク城が、ハーゴン軍に襲われた。ロトの血族の一大事を聞いたローレシアの王は、王子にハーゴン討伐を命じる。当面の旅の目標は、同じロトの血を引くサマルトリアの王子と合流することだ。息子の旅立ちにあたって王様が用意してくれる剣を受け取り、いざ冒険の旅へ出かけよう。ローレシアの国名は『Ⅰ』で勇者と旅だったローラ姫の名前からつけられている。姫の名を冠した国の王子として、誇りある行動が求められる。



力を合わせないと、ムーンブルクへはたどり着けないぞ。

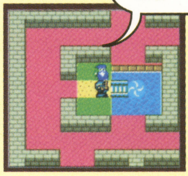
セーブは王様におまかせ

ローレシアの城では、王様がセーブしてくれる。倒れると得たお金が半分になるので、注意しよう。



不思議な泉

城内には不思議な泉がある。一瞬でべつの場所へ移動できるようだが、どこへつながっているのかは不明だ。

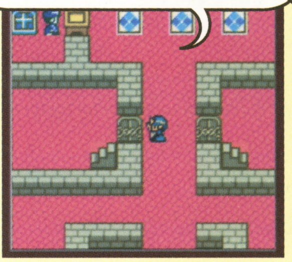


城内をくまなく探索しておこう

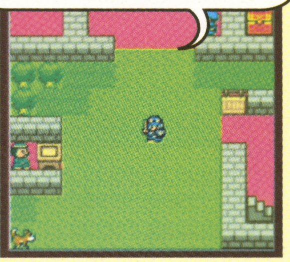
冒険に出かける前に城内を探索して、情報を収集しておくのも忘れないこと。旅の手助けとなる助言が得られるはずだ。カギがかかっていて入れない部屋もある。そんな城内のようすも覚えておくと、あとで役にたつぞ。また、王子は魔法が使えないので、体力回復が意外と大変だ。薬草を多めに持って出かけよう。



思わず告白？　大臣には悪いけど、う〜ん、うれしい一言だ。



カギを手に入れたら、面倒がらずに必ず戻ってくるようにしよう。



遠出するときには、ここで薬草をたくさん購入するように！

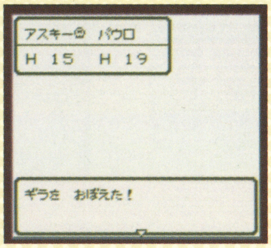
パーティーで冒険だ！協力して旅しよう

●いざ出発！

『ドラゴンクエストⅡ』はパーティープレイのRPGだ。出現するモンスターなども、パーティーバトルを想定しているため、『ドラゴンクエストⅠ』とは異なりローレシアの王子ひとりだけの冒険は、呪文もまったく使えないだけに非常にツライものとなる。ともかく、まずはサマルトリアの王子を見つけて合流し、引き続きムーンブルクの王女を捜し出すことが当面の目的となる。



レベルに差がある序盤は守ってあげよう。



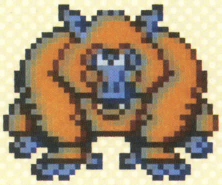
これでようやく攻撃呪文が使えるように。

●施設も充実！　安心して旅できるぞ

『Ⅱ』の世界では町の施設も充実し、『Ⅰ』と同様に武器屋、道具屋、宿屋のほかにも教会や預かり所もある。そして、『Ⅱ』になって初めて登場した施設が福引き所と旅の扉だ。旅の扉は物語の後半以降で移動に便利だが、福引き所のほうは、いいアイテムが入手できるかどうかは運次第なので、あまり夢中になるのも考えたほうがいい。

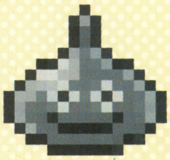


ひとつの町にすべての施設がそろっているわけではないが、うまく活用して冒険を進めよう。



★マンドリル
○HP 35 ○MP 0
殴られるとHPがドンと減る。ひとりぼっちのときには出会いたくないヤツ。

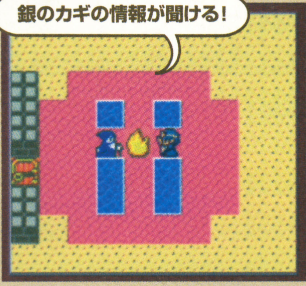
★メタルスライム
○HP 5 ○MP 30
経験値を大量に持つ、おいしいモンスター。ムーンブルク城で出会える。



MAP E 2 ローレシア南のほこら LV 5

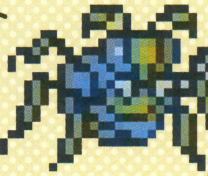
ほこらに住む老人の話を聞いておこう

ここで、銀のカギの情報が得られるので、湖の洞窟へ行く前までに、一度は訪ねておくといいだろう。経験値がほどよく稼げるので、最初の冒険地に選んでもいい。薬草がたくさんあれば、たどり着くのはそれほど難しくはないぞ。

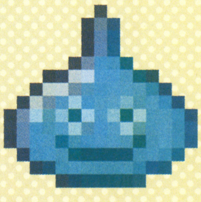


情報をくれる老人の後ろには、金枠の扉が……。

最初はオレたちが相手になってやる!



★アイアンアント
◎HP 5 ◎MP 0
攻撃力があるので、複数で現れたら苦戦することも。真っさきに倒すのだ。



★スライム
◎HP 5 ◎MP 0
『I』同様に最初に出会うであろうモンスター。冒頭でのレベル上げに最適だ。



★おおなめくじ
◎HP 8 ◎MP 0
初期の頃に出現するモンスター。スライムよりは、手応えのある相手だぞ。

MAP B 3 リリザの町 LV 1-2 LV 3

サマルトリアへの中継地点で一息

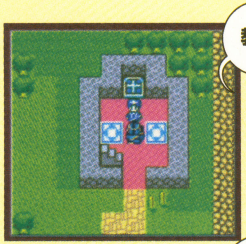
ローレシアから西へ進んだところにある。町中は一見平和だが、ムーンブルクの不幸な出来事の噂は、すでに伝わっているようだ。武器・防具をそろえたり、人々が何を感じているのかを聞いてまわろう。



ムーンブルクの兵士の子供が無邪気に遊んでいる姿も……。

町の施設をチェックしておこう!

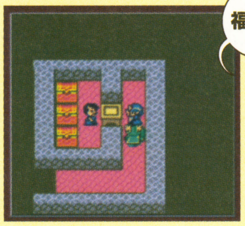
ローレシアとサマルトリアの冒険地内で唯一の預かり所がある。セーブできないのが不便だが、旅の基地のひとつとして活用しよう。



町の北東にある。緊急時に駆け込もう。



序盤は資金繰りが大変。大いに利用すべし。



カギがかかった扉内にあるので少し不便。

MAP C 4 サマルトリアの城 LV 2-3 LV 3

サマルトリアの王子は入れ違いで出発していた!!

リリザから北上すると城が見えてくる。だが、せっかくたどり着いた城には、王子の姿はなし。入れ違いで出かけてしまったらしい。ここは、あわててあとを追わず、じっくり城内探索と決め込もう。城内では、牢屋越しに囚人とも会話できる。王女の貴重なアドバイスも聞けるぞ。



王様がセーブしてくれるので安心。何度も訪ねよう。



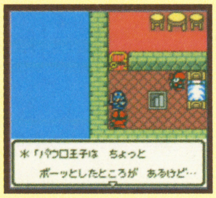
牢屋越しに、囚人から思わぬ情報が聞ける。



サマルトリアの王子が向かったという泉は?

サマルトリアの王子の情報を入手しておこう

これから、いっしょに旅する仲間だ。その人柄や能力についての予備知識はあったほうがいい。いろんな人から話を聞いておこう。とくに、妹姫の情報は重要だ。



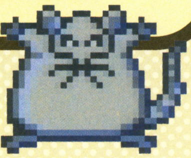
ちょっと頼りなさそうだが、人はいいよう。



魔法が使えるらしい。これは、ラッキー!



妹姫は兄である王子の性格をよく把握しているようだ。聞いておくと、あとでためになるぞ。



★やまねずみ
◎HP 10 ◎MP 0
ふっくらとしたモンスターだが逃げ足はけっこう速い。直接攻撃で倒せる。

MAP D

5 勇者の泉の洞窟

LV 4 / LV 5

戦いの前に身を清める神聖な泉へ

サマルトリアの王子が向かったという泉は、大陸の北東に突き出た岬の中程にある。サマルトリアの城から、けっこう距離があるので、注意深く進むようにしよう。泉がある洞窟内は地下2階の構造になっているが、冒険するエリアは、ほとんどが1階部分。近づかないと画面に現れないエリアがあるので、隅々まで探索しよう。



たいまつは必要ない。迷子にならないように注意して、進めそうな場所へ行ってみよう。

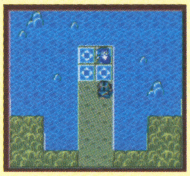
ローレシア大陸の風習を知ることができる

地下2階の兵士に会うと、ローレシア地方の兵士にまつわる風習の話が聞ける。ところで、彼は何者?



サマルトリアの王子の情報をゲット

泉の前で王子の行く先を教えてくれる老人に身を清めてもらうと、HPがフル回復! この近くでレベル上げに挑戦するものいいかも。



MAP A

6 ローレシアの城

LV 5 / LV 6

再びすれ違い! サマルトリアの王子を追え!

老人の情報を聞いてローレシアの城に戻っても、サマルトリアの王子とは、またまた入れ違いに。いったい、いつになったら彼と会えるのだろうか……。ここは気を取り直して、王様にセーブしてもらったり、再度、装備をチェックしたりしよう。準備ができたら、サマルトリアの王子との合流を目指して再出発だ。



ローレシア城に留まってくれていたら会えたのだが。とグチっても仕方ない。再度、サマルトリア城へ。



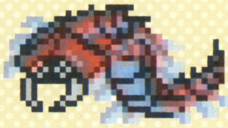
★ゆうれい
○HP 12 ○MP 0
多少レベルを上げるか、防具で身を固めるかしてから対決したほうがいい。



★バブルスライム
○HP 13 ○MP 0
いやな毒攻撃をしかけてくる。対決の際には毒消し草を必ず用意しよう。



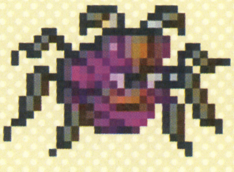
★キングコブラ
○HP 14 ○MP 0
鋭い牙で攻撃してくる。毒に犯されることがあるので毒消し草を忘れずに。



★鎧ムカデ
○HP 21 ○MP 0
防御力が高い。直接攻撃と"ギラ"の呪文で一気に倒してしまおう。



★魔術師
○HP 15 ○MP 5
"ギラ"の呪文を放ってくるイヤなモンスターだ。攻撃力もけっこうあるぞ。



★ラリホーアント
○HP 14 ○MP 6
"ラリホー"の呪文で眠らせようとしてくる。真っさきに倒したいモンスターだ。

サマルトリアの王子はどこへ?

●妹姫の話をよく思い出して探し出そう

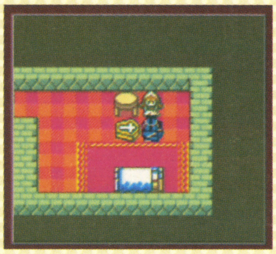
サマルトリア城に向かっても王子とは会えない。いったいどこへ消えてしまったのか。そういえば、彼の性格は……。



妹姫が言った彼の性格を思い出せば、無事に出会えるはずだ。

●サマルトリアの王女はとっても兄想い!

サマルトリアの王子を仲間に入れた後、彼が倒れて、棺桶の状態のときに妹姫に会うと、いつもとは違う反応をするぞ。



いつもは「私も連れてって～」という妹姫だが……。

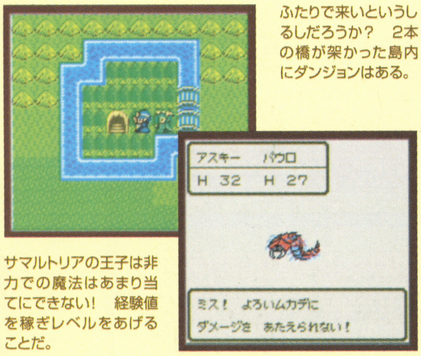
MAP F

7 湖の洞窟

LV 5-6
LV 7

ふたりで力をあわせて探索しよう

サマルトリアの王子とうまく合流できたら、銀のカギを取りに行こう。だが、サマルトリアの王子のレベルが不十分のままで出発するのは無謀だ。セーブポイントの周辺で少し経験値を上げておこう。先を急ぐのであれば、薬草をたっぷり持っていきたい。魔法が使えるといっても、サマルトリアの王子はまだまだ頼りない存在なのだ。

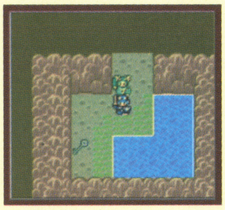


ふたりで来いというしるしだろうか？ 2本の橋が架かった島内にダンジョンはある。

サマルトリアの王子は非力での魔法はあまり当てにできない！ 経験値を稼ぎレベルをあげることだ。

銀のカギを手に入れよう

洞窟内は地下2階構造で広くはない。だが、味方モンスターの体力を回復するホイミスライムほか、くせのある敵が出現するので要注意。ローレシア王子の直接攻撃とサマルトリア王子の魔法攻撃をうまく組み合わせて突き進め！



このカギを手に入れれば、銀枠の扉は開くようになるぞ。

MAP G

8 ローラの門

LV 7
LV 8

いよいよムーンブルクの領土へ

ムーンブルク領へと続くローラの門は、そう長くはないので危険は少ない。問題はそのあと、この門より外は、強敵のすみかと思って気持ちを引き締めよう。



ローラの門は、ふたりそろっていないと通してもらえない。

やり残しはないか、確認してから前進するようにしたい。



★ホイミスライム
◎HP 25 ◎MP 20
攻撃力はないが、"ホイミ"でしつこく体力を回復するのでやっかいだ。

MAP H

9 ムーンペタの町

LV 7
LV 9

探索の準備をしっかり整えよう

ローラの門を抜け、南にまっすぐ下るとムーンペタだ。ハーゴンの魔手が伸びていないこの町で聞き込みを続け、王女の手がかりを得よう。町中には、城から逃げてきたという兵士やスリに会ったというおじさんなどさまざまな人がいる。ローレシア城に仕えていたという侍女とも、思いがけず出会うことができるだろう。



ムーンブルク城から逃げてきたという兵士。その身を恥じてか、町はずれでその行為をずっと悔やみ続けている。行って話を聞いてみよう。

空を飛べるマントの情報



冒険の役にたつ？ けっこう耳よりな情報だ。

牢に入れられたスリの話



恐いのは、モンスターだけじゃないらしい。

セーブもできるので安心！

ムーンブルク地方の冒険の拠点になる町だ。道具屋や武器・防具屋などの品揃えのほか、冒険に役立つ施設が一通りそろっている。よくチェックしておこう。

セーブポイント



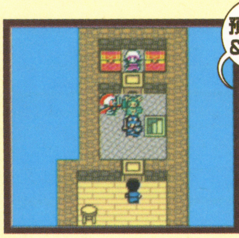
口は悪いがセーブはきちんとやってくれる。

教会



教会の2階にいる女性にも会ってみよう。

預かり所&福引所



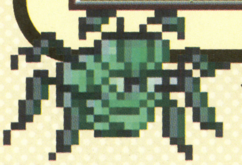
福引券があったら、ぜひ運試しを！

人なつっこい犬がいる

話しかけると、町にいるあいだ中、ふたりの王子のあとをついてくるぞ。かわいいけど、いったいなぜ？



仲間のつもりなのか、外に出るまで離れない。



★軍隊アリ
◎HP 12 ◎MP 0
戦闘中に仲間を呼ぶ、やっかいなモンスターだ。HPに気をつけて戦おう。

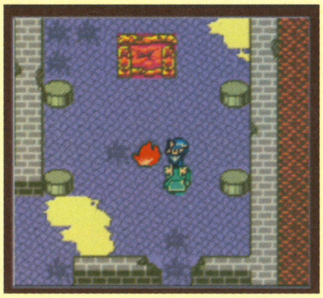
MAP I

10 ムーンブルクの城

LV 8
LV 10

魂となってさまよう人々の声に耳を傾けよう

ムーンブルクの王女を捜すのだから、まずはムーンブルク城に行こう。モンスターに襲われただけに、その安否が心配されるが、無事を信じるしかない。案の定、城は廃墟と化し、中にはモンスターも出現し、毒の沼もあるが、くまなく歩き回ろう。魂となった人たちから、王女の居場所に関する情報を聞けるはずだ。



たしかオープニングでは姫は地下に避難したはず。当然、そこも見て回ろう。また魂となった王から話を聞くことも忘れずに！

ラーの鏡の情報をゲット



王女発見のための重要アイテム、ラーの鏡の情報はここで聞ける。

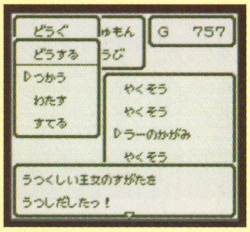
王女の行方が聞ける



王女は無事なのか？　それはこの会話で明らかとなるだろう。

ラーの鏡を手に入れて王女を救出！

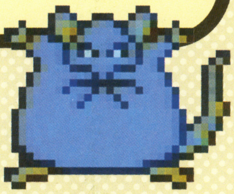
ムーンブルク城で聞いた話を頼りに、城から東に向かってラーの鏡を手に入れよう。ヒントは少し体力の必要な場所を探すことだ。この鏡は真実の姿を明らかにさせるという能力がある。となると、城での情報と、ムーンペタで経験した不思議な事柄を思い出せば、この鏡をどこでどう使えばいいかが、おのずとわかることだろう。



ラーの鏡は何もないところで使っても効果はない。



やっと3人の仲間がそろった。これからが冒険の本番だ！



★おおねずみ
◎HP 16　◎MP 0
やまねずみより攻撃力はあるのだが、HPはそれほどでもないぞ。

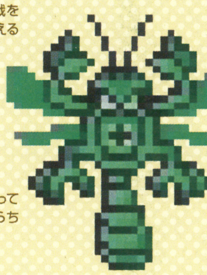
"ルカナン"の一声で
勇者もヘロヘロさ！
オイラを甘く見たら泣くぜ！



★リビングデッド
◎HP 60　◎MP 3
HPがかなりあるので長期戦を覚悟しよう。"マヌーサ"を唱えることも。



★タホドラキー
◎HP 12　◎MP 4
守備力を下げる"ルカナン"の魔法が得意。まっさきに倒しておこう。

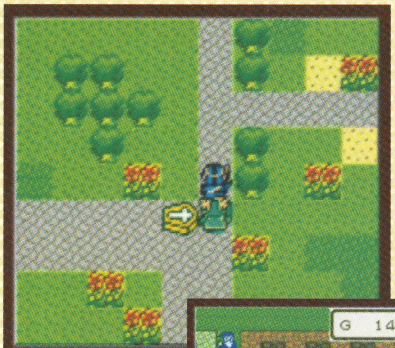


★リザードフライ
◎HP 15　◎MP 4
しばしば"ギラ"の呪文を使ってくる。複数で出現してきたらちょっと恐い。

万一仲間が倒れたらすぐに教会へ!!

●レベル差が開かないように3人を成長させていこう。

ひとりで冒険していたときは、倒れる直前にセーブした城や町に戻されたが、パーティーを組んで行動しているときは、全滅しない限り戻されることはない。その代わり倒れた仲間を棺桶の状態で連れて歩くことになる。戦力的には大きくダウンするので、すぐに教会に行って、復活させてもらおう！



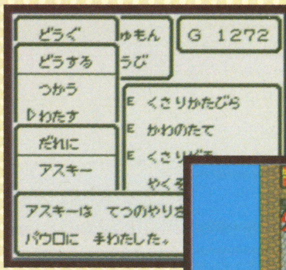
この状態になったらすぐ城や町に戻ろう！



復活には、そのレベルに応じてお金がかかる。

●装備、お金、etc やりくり上手な旅を心がけよう！

パーティーが3人になると、それだけお金もかかる。宿屋ひとつとっても代金は3倍だ。お金は効率よく使うようにしよう。まず所持金が半額になる全滅だけは極力回避すること。そして、万一に備えて、余分なお金はしっかりと預かり所に預けておくこと。また各自の装備も、新しい武器や防具を買ったときに、前のものをすぐに下取りに出すのではなく、ほかのメンバーで、使える者がいないかどうかを探して、うまく使い回すようにしていこう。やりくり上手になることも、冒険をうまく進めていくうえでの重要な要素となるのだ。



鉄の槍などは、サマルトリアの王子にも扱える武器だ。

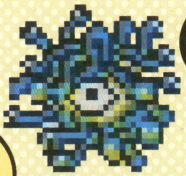


夢のゴールドカードを手に入れれば買い物はぐっと楽になるのだが……。

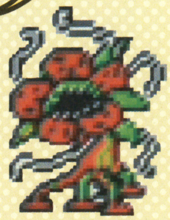


★スモーク
◎HP 15 ◎MP 3
"マホトーン"の呪文を唱えてくる。パーティーであらわれたらさきに倒すべき。

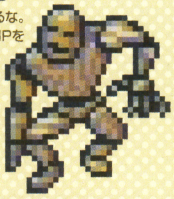
パーティーバトルだから倒す順番を良く考えてかかってこい!



★メドーサボール
◎HP 42 ◎MP 4
"ラリホー"や"ルカナン"の呪文が得意。呪文を封じることが先決だ!



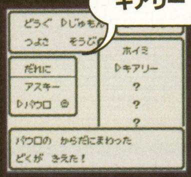
★マンイーター
◎HP 32 ◎MP 0
甘い息を吐いて、眠らせようとする。"バギ"と打撃攻撃でやっつけろ。



★泥人形
◎HP 28 ◎MP 0
弱いモンスターと侮るな。踊られると、貴重なMPを吸い取られてしまう。

Point! 呪文効果&修得レベル表

呪文を使えるのは、サマルトリアの王子とムーンブルクの王女のふたり。どちらかといえば、王子のほうが攻撃系、王女のほうが回復系という感じだが、王女も"バギ"を覚えると、十分な戦力として計算できるようになる。



この呪文を覚えるまでは毒消し草が必需品だ。



『II』から登場した真空斬り系の全体攻撃魔法だ。

呪文	王子修得LV	王女修得LV	消費MP	効果
ホイミ/回復	LV1	−	3	仲間ひとりのHPを25~30回復。いつでも使用可。
ベホイミ/回復	LV14	LV1	5	仲間ひとりのHPを85~100回復する強力呪文。
ベホマ/回復	−	LV15	8	仲間ひとりのHPを完全回復する最高級呪文。
キアリー/解毒	LV6	LV12	3	毒の状態を解消する。仲間ひとりに効果。
ザオリク/復活	LV25	LV22	15	命を落とした仲間を復活させる。HPは完全回復する。
トヘロス/敵回避	−	LV8	2	レベルの低いモンスターと一定時間会わなくなる。
リレミト/洞窟脱出	LV12	LV17	6	一瞬で、パーティー全員を地上に転送する呪文。
ルーラ/移動	LV10	−	6	最後にセーブしたポイントに一瞬で戻れる。
トラマナ/バリア通過		LV17	−	1ダメージを受けずにバリアなどの地形を移動できる。
アバカム/開鍵	−	LV29	2	カギを使わずに扉を開けることができる。
スクルト/守備力アップ	LV20	−	2	仲間全員の守備力を上げる。戦闘中効果は持続する。
ギラ/攻撃	LV3	−	2	炎の攻撃で敵に20ポイント程度のダメージを与える。
マヌーサ/幻惑	−	LV6	2	呪文が決まると攻撃をミスしやすくなる。1グループ。
ルカナン/守備力ダウン	−	LV10	2	守備力を下げ打撃ダメージを大きくする。1グループ。
マホトーン/呪文封じ	LV8	−	3	敵の呪文を戦闘終了まで封じる。1グループに効果。
ラリホー/睡眠	−	LV2	2	呪文が決まると、敵を眠らせる。1グループに効果。
バギ/攻撃	−	LV4	4	敵の1グループに16~36のダメージを与える。
ベギラマ/攻撃	LV18	−	4	敵全体に60前後のダメージを与える炎攻撃。
ザラキ/瞬殺	LV23	−	4	呪文が決まると、一瞬で敵を倒す。1グループに効果。
イオナズン/爆発	−	LV19	8	敵全体に80前後のダメージを与える呪文。
メガンテ/自己犠牲	LV28	−	1	自爆して敵全体を攻撃。経験値とお金は得られない。
パルプンテ/?	−	LV25	15	何が起こるかわからない正体不明の呪文。

MAP J

11 風の塔

LV 9-10
LV 11

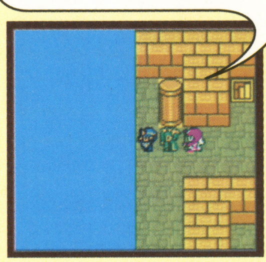
貴重なアイテムを取りに行こう

仲間がそろったら、いよいよ冒険の旅は本格化する。まずは重要なアイテム、風のマントを手に入れよう。それが眠るのがこの風の塔だ。風のマントは身につけても防御力は上がらない。だが、素晴らしい移動効果を得ることができるのだ。



風の塔は8階層構造。マントは2階にあるが、一度上まで上がってからでないと入れない部屋にあるのだ。

風のマントを手に入れよう



風のマントを手に入れたら身につけて、塔の上から飛び降りてみよう。

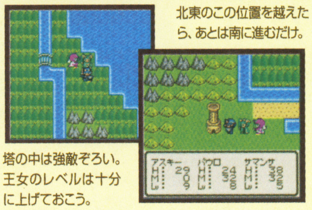
祈りの指輪を探せ!



MPを回復する便利な指輪もここにある。使いすぎると壊れるけどね。

道に迷わないよう注意して進もう

風の塔がある位置は、ムーンペタの南東。だが、そこへ向かうためには、一度北東に向かい、回り込む必要がある。長い道のりなので迷わないように気をつけよう。



北東のこの位置を越えたら、あとは南に進むだけ。

塔の中は強敵ぞろい。王女のレベルは十分に上げておこう。

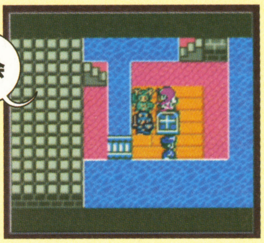
MAP K

12 ムーンブルク西のほこら

LV 11
LV 12

未知の土地に向かって突き進め!

風のマントを手に入れたら、つぎはいよいよ、王子、王女たちの故郷へと旅立つときだ。めざすは、ムーンブルク城の南西にあるほこら。ここから新たな大陸へと向かうのだ。



なんとここにも教会がある。仲間が倒れたときなどは、復活させてもらおう。

MAP L
13 ドラゴンの角

LV 11-12
LV 14

海峡をはさんで立つ双子の塔へ

ムーンブルク西のほこらから新しい大陸に入ったら、砂漠を越えて、北西に向かおう。すると、海峡をはさんで2本の塔が見えてくるはずだ。これがドラゴンの角と呼ばれる双子の塔だ。この塔をうまく使って海峡を越えなければ、つぎの冒険は始まらないのだ！

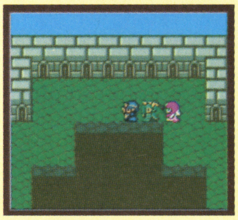


まさしく角のように並ぶ、2本の塔。階層構造になっている。

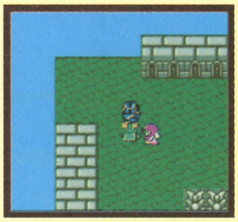


★きとう師
◎HP 40 ◎MP 10
複数の呪文を使いこなすモンスター。呪文を封じて戦うのが最良の方法だ。

南の塔

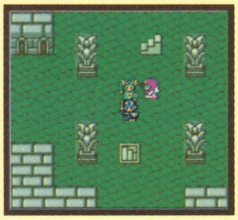


2階以上は吹き抜け構造になっている。落ちないように登ろう。



これが屋上。北西の角から飛び降りられるようになっている。

北の塔



北の塔の中は南のように吹き抜け構造にはなっていない。

うまく海峡を渡ることができれば、目の前にそびえ立つのが、北の塔だが、とりあえずここでは登る必要はない。あとになって来ることはあるかもしれないが、いまは東のルプガナの町を目指そう。ちなみに北の塔は6階建て。さきにようすを見ておきたいというのであれば、一度、ルプガナの町でセーブしてから再訪するべし。



★グレムリン
◎HP 60 ◎MP 4
"ラリホー"、"ホイミ"の呪文を唱えてくる。また炎攻撃を放ってくることも！

MAP M
14 ルプガナの町

LV 12-13
LV 14-15

活気あふれる港町で船を手に入れよう！

王子たちが船を手に入れるための重要な町が、ここルプガナだ。船はひとりの老人が持っているが、普通に頼んだだけでは貸してはくれない。とあるイベントをクリアーすると、やっと船を使うことができるようになるのだ！

旅じたくも万全に！

船を手に入れたら、いよいよ大海原へ向けて出発だ。海にはどんな強敵が待ち受けているかわからない。この町の武器屋にはかなりいいものが揃っている。十分に装備を整えてから旅立とう！



船を貸してくれないおじいさん。このまま左へ行くとイベントが起きる。

町中にモンスター!?

船入手のためのイベントは突然の戦闘から始まる。町に着いたばかりのヘトヘト状態では危険だ。まずは宿屋で休息をとろう。



アレフガルドの噂が……



この人と話すと、『I』をやっている人には懐かしい名前が聞ける。

沈んだ財宝の情報



船に乗ったら、海に出るまえに、船でここによろう。

MAP N
15 ルプガナ北のほこら

LV 15

船出前に足を運んで見よう

ルプガナの町のある大陸には、町の北西にほこらがある。ゲームの進行的にはあまり関係のない場所だが、位置の確認のために、足を運んでみるのもいいだろう。ここには旅の扉があり、後半の移動には役に立つのだ。



必要なカギを入手しないと、ここのほこらは利用できない。

牧場物語GB2

パック・イン・ソフト
1999年8月6日発売
価格 3,980円(税別)



前作にはなかった新システムが加わり、大幅にパワーアップ・ボリュームアップした『牧場物語GB2』。シリーズをプレイしたことがあるベテラン牧場主は大満足。さらに初めてプレイする新米牧場主にも、安心して楽しめるようになっているのだ。

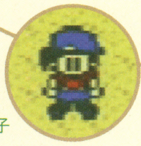
大地を育み、自然とふれあう牧場経営シミュレーション

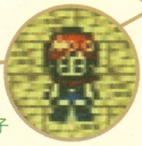
プレイヤーは3年間という期限の中、牧場経営を行うオーナーとなって、荒れ果てた牧場を、立派に立て直すのが目的。クワやハンマーを使って荒れ地の開拓、作物や家畜の世話。さらに、自然や町の人とふれあいながらの牧場生活が体験できるのが魅力。育てられる作物、家畜の増加や、"友好度パラメーター"などの新システムの追加により、前作よりも遊びやすくなっているのだ。

牧場の1日



午前6時の起床とともに、町にあるさまざまなお店も開店する。家畜のえさやりなど、ちょっとした作業を終えてから買い出しに出かけよう。午後5時になると、備え付けの出荷箱に入れた作物を、業者が買い取りにやって来るため、昼から5時までは出荷作業を行うと効率がいいぞ! 町のお店が閉店するのが午後6時。それから、就寝時間の午前12時までは、種まきや水まきなどの仕事を終わらせてしまおう。


男の子


女の子

大好評の主人公選択システムも継承

前作に引き続き主人公を男の子、女の子から選択できるのだ。主人公によって、育てられる作物の種類が異なるため、違った遊びかたが楽しめるぞ。

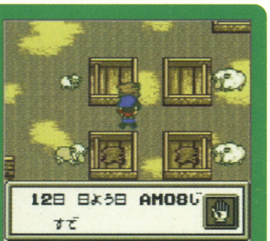
『2』になって新たに加えられた新要素

放牧



動物たちを飼育する小屋の奥には、専用の放牧地が用意されていて、動物を放牧することができる。成長した牧草が放牧地に生えていれば、えさをあげる必要もないので、その分手間をはぶけるぞ。ただし、雨の日の放牧は、動物たちを不機嫌にさせたり、病気にしてしまうので、小屋の中に入れておこう。

羊



牧場に余裕が出てきたら、家畜を育てよう。『牧場物語GB2』では、牛、ニワトリに加えて、羊も飼育できるようになったのだ。成長した羊からはウールを収穫することができるぞ。しかし、牧場には羊を育てるための小屋が用意されていないので、町の工務店に依頼して建ててもらわなければならない。

花・ハーブ



今作から新たに、花とハーブも加わった。しかし、これらを育てるには、温室と植木鉢が必要となる。温室は羊小屋同様、町の工務店に依頼しよう。植木鉢は温室完成後、町の花屋で売り始めるぞ。成長した花、ハーブはハサミを使って収穫すると、野菜などの作物のように、出荷することもできるのだ。

ミニゲーム



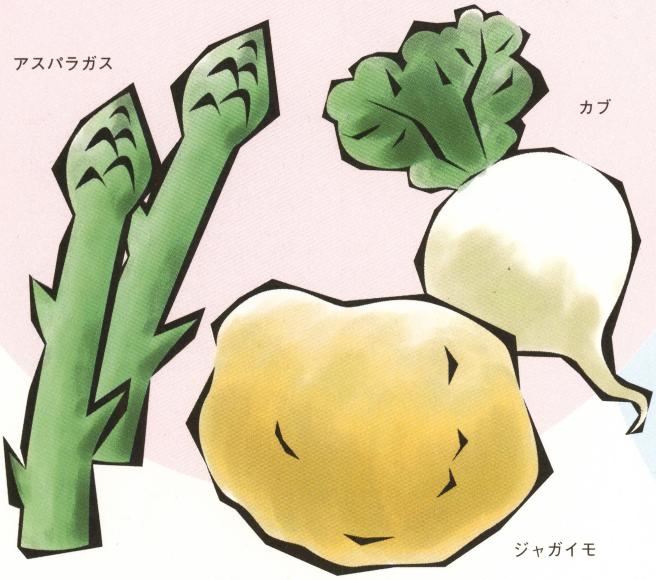
あるアイテムを手に入れると、主人公の家のテレビでミニゲームがプレイできるようになるのだ。アイテムは、毎日欠かさずに作業を行うと、町の人が入手方法を教えてくれるぞ。ゲームの種類は「モグラ叩き」や「パズル」など全4種類。牧場の仕事に集中できないときの気分転換にプレイしよう。

それぞれの季節に育てられる作物

『牧場物語』の1年は、春、夏、秋、冬の4つの季節(月)に分けられる。各季節は30日から成り立っていて、冬の月の30日が終わると、つぎの年の春の月(1日)から始まるのだ。それぞれの季節によって、育てられる作物や作業内容が異なるため、季節の特徴を知ることが重要なポイントになってくるぞ。

ポカポカとあたたかい はる

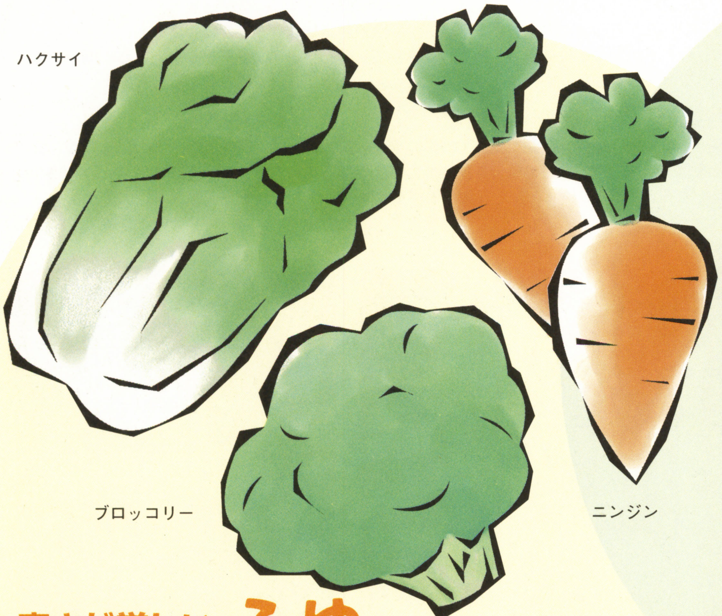
1年目の春は畑も荒れ放題なので、まず畑の開拓から始めよう。春に栽培できるカブは成長も早いので、資金を増やすにはもってこいの作物だ。ほかの季節に比べて雨の日が多くなっているので、天気予報には十分注意しよう。



太陽がサンサンと輝く なつ

春に比べると雨の日も少なくなってきたが、台風が発生すると、畑の作物を吹き飛ばしてしまう。しかし、夏の作物は1度収穫しても幹が残り、水を与え続けると、何度でも収穫することができるのだ。





寒さが厳しい ふゆ

この季節にとれるブロッコリーは、夏の作物のように幹が残るので、再収穫することが可能だ。しかし、大地が凍ってしまうため、牧草を育てることができない。カイバがなくなってしまったら、動物屋で販売しているエサを与えよう。



作物にとって1番の季節 あき

4つの季節の中で1番天候の良く、春や夏に集めた資金で家畜を購入しやすい季節。秋の作物ナスは、すぐに成長するので、家畜の世話をしながら野菜作りをすることも可能だ。また、冬のためにカイバを作っておくことも忘れずに。

牧場物語の世界をすみずみまで歩こう

広場



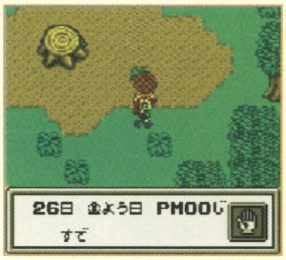
広場
大きな噴水がある広場は、掲示板があったり、大きなイベントが行われる会場になるため、町の人たちとの交流の場所になっているのだ。

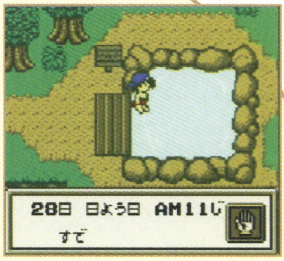
掲示板
噴水の横の掲示板には、各お店の新商品や、広場で行われるイベントのお知らせなどの最新情報を得られるぞ。頻繁に見に来るようにしよう。

裏山

昆虫採集
アミを装備すると、飛び回る昆虫を捕まえることができる。いろいろな昆虫を集めて、図鑑を完成させよう。

木の実
四季折々の実がなっている。これらを持ち帰って出荷することも可能。



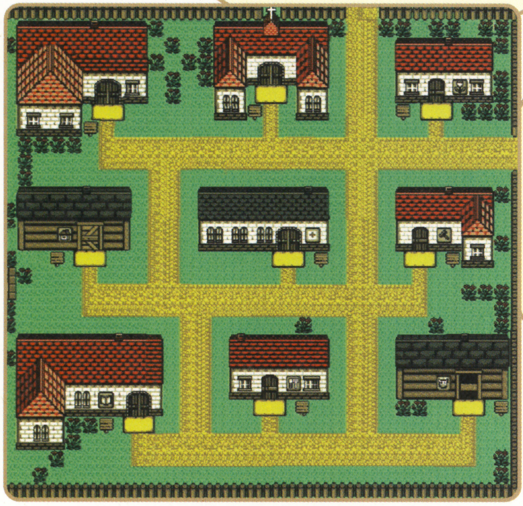


温泉
疲れた体をほぐしてくれる露天風呂。温泉に向かってAボタンを押すと、お湯につかれるぞ。

泉

釣り
さまざまな種類の魚を釣ることができる。釣り竿を装備し、泉に向かってAボタンを押すと竿を投げ入れられるぞ。竿が動いたら、もう一度Aボタンを押し、魚を釣り上げよう。





町

村長の家
主人公を見守ってくれる、やさしい村長さんの家。めったに中へ入ることができない。

教会
新しい神父さんがやって来ると中に入れる。お祈りをすると何かいいことが起きるかも!?

花屋
季節に合わせたいろいろな種を売っている。作物作りのアドバイスも教えてくれるぞ。

工務店
主人公の自宅の増築や羊小屋、温室などを建築してくれる。仕事を依頼するには、お金と資材が必要となるぞ。

病院
医者のイーシャが経営している病院。主人公が病気にかかっても、無料で診断を行ってくれるのだ。

道具屋
発明好きな双子のお店。牧場経営に役立つものを売っているぞ。また、壊れた道具の修理もしてくれるのだ。

図書館
昆虫採集や釣りで書き込んだ図鑑の確認や、友だちとの通信をすることができる。

食堂
美人姉妹の手作り料理が並ぶ食堂。体力を回復するには食べ物を食べるのが1番!!

動物屋
動物を育てるのに必要な、役立つアイテムを売っている。動物の売買も行えるぞ。

牧場物語をいろどるさまざまなイベント

牧場を営んでいくとさまざまなイベントが発生する。ある特定の時期になると発生するものや、町の人との友好度が一定の数値まで達すると起こるものなど、3年の間にいろいろな事件が起こるのだ。ここでは、序盤に発生するイベントを紹介するぞ。

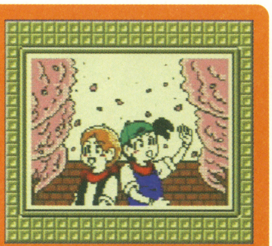
ホタルが大発生



春も終わり夏が始まろうとしている時期に発生するイベント。午後6時に裏山へ行くと、たくさんのホタルが主人公を出迎えてくれるのだ。イベントは雨が降っても発生するが、ホタルの数は減ってしまう。毎年起きるイベントなので、来年も見に来てみよう。

発生時期
春の月　28日　午後6時

町の人とお花見



満開な桜を見て楽しむお花見のイベントは、町の広場で午前6時から午後6時までの間に行われている。イベントの中には、記念写真として残るものがあり、図書館のアルバムに保管されているのだ。図書館に行けば、いつでも写真を見ることができるぞ。

発生時期
春の月　25日

台風がやって来た



夏の月は雨の日が少なくなるかわりに、大型の台風がやって来る。台風は強風で豪雨をもたらすため、家から一歩も出られなくなってしまうのだ。そのため、動物たちにえさを与えられないのはもちろんのこと、畑が荒らされることもあるので十分注意しよう。

発生時期
夏の月 11日～15日、21日～25日

自宅

自宅
主人公は道具や種などを4つまで装備することができるが、それ以外のアイテムは、自宅の左下の道具箱に保管されている。いままでプレイしたゲームデータは、ベッドの横にある日記帳に書き込むことで保存を行なえるぞ。また、日記を書かずに寝ることもできる。



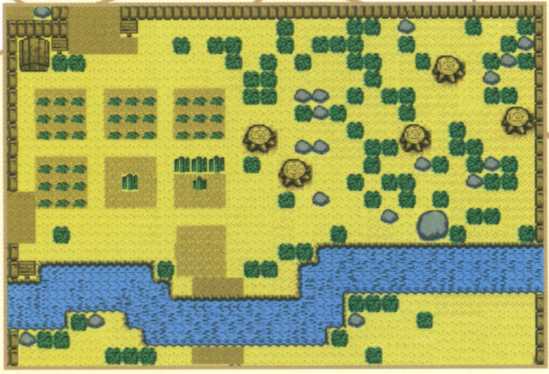
牧場

牛
最大4頭まで飼育することができる。子牛から大牛まで成長すると、ミルクを出してくれるぞ。話し掛けたり、ブラシで体をこすったりして、愛情を注ぎ大切に育てよう。

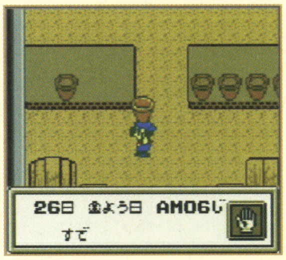
ニワトリ
最大4羽まで飼うことができる。えさを与えると、つぎの日から1羽につき1個ずつ卵を生んでくれる。ただし、えさをやり忘れてしまうと、3日連続でえさを与えるまで、卵を生まなくなってしまうので気をつけよう。

羊
最大4頭まで育てることができる。成長した羊はバリカンで毛を刈り取ることができる。ウールの品質は、愛情を注げば注ぐほど高くなり、出荷価格も上がっていく。





温室
花とハーブを育てるのに必要な温室は、花用とハーブ用に分かれていて、それぞれに専用の植木鉢入れや、出荷箱などが用意されているぞ。





サイロ
成長した牧草をカマで刈り取ると、動物たちのえさ・カイバとなってサイロに蓄えられる。冬の間は牧草を育てることができないので、通常よりも多く貯蔵しておこう。

資材
自宅の増築や羊小屋を設置するには、大量の資材が必要となる。資材は、裏山にある切り株を、斧で砕くと自動的に資材置き場に運ばれるぞ。

農場

農地
荒れ地を開拓するには、カマや斧、ハンマーの使い分けが重要となる。切り株や岩を砕いて地ならしをしたら、クワで畑を耕そう。種1袋には3X3の9マス分が入っているため、3X3の畑が基本形となる。しかし、芽が出るまで成長すると、真ん中の作物には、水をまくことができなくなってしまう。いろいろな形の畑を作り、1番効率の良い作業を行える形を見つけるのが畑作りのポイントだ。





友だちと動物を交換しよう

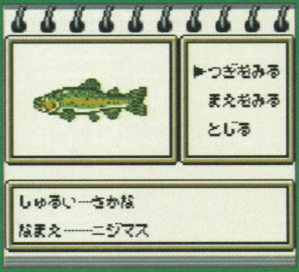
愛情を注いで育てた動物や作物の種などを、友だちと交換することができる。また、交換のほかにプレゼントすることも可能。自分が持っていない動物や種、ペットを交換するのはもちろん、変わった色をした珍獣が出現することもあるらしいぞ。交換は、図書館の通信モードで行おう。





ポケットプリンタで図鑑をプリント

裏山で捕まえた昆虫や、泉で釣った魚は自動的に図鑑に書き込まれる。図鑑は、ゲーム中に見るだけでなく、ポケットプリンタを使ってプリントすることも可能。珍しい図鑑画面をプリントして友だちに見せたり、全部をプリントして本物の図鑑を作ったりして、楽しむことができる。





スターフィッシュ
1999年10月29日発売
価格 3,980円(税別)

ユニークな新要素がたくさん詰まった NEWウィザードリィ登場

RPGの大御所的作品である『ウィザードリィ』シリーズに、またまた新顔が登場。その名も『ウィザードリィ エンパイア』(以下『エンパイア』)! 久々の日本オリジナルの『ウィザードリィ』ということで、ユニークな新要素も満載。マニアも新鮮な気持ちでプレイできるはずだ。今回は、マップを中心としたゲーム序盤の攻略、いってみましょう。

基本職業はこの9種類

まずは攻略に入るまえに、職業の紹介をしよう。『エンパイア』では、『ウィザードリィ』シリーズではおなじみの8種類の職業のほかに"弓使い"という職業が加わっている。さらに、これ以外にも、特定のイベントをクリアーしたり、アイテムを使用したりすることにより転職できる"隠し職業"なるものが存在するという噂が……ぜひとも探し出そう!!

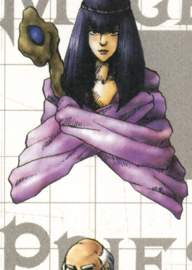
FIGHTER 戦士



武器による直接攻撃を得意とする、戦いのエキスパート。呪文はまったく使えないが、肉弾戦にかけては一流。高いHPを持ち、ほとんどすべてのアイテムを装備できるのは大きな利点。また、盗賊のつぎに成長が速い、という点も見逃せない。

必要な特性値 力 11 知恵 — 信仰心 — 生命力 — す速さ — 運の強さ —
許される性格 善、中立、悪

MAGE 魔法使い



HPは低く、装備できるアイテムも少ないが、攻撃呪文にかけては右に出る者はいない。魔法使いの唱える数々の攻撃呪文は、凶悪なモンスターどもを一瞬にして葬り去る力を持っている。パーティーには必要不可欠な職業といえるだろう。

必要な特性値 力 — 知恵 11 信仰心 — 生命力 — す速さ — 運の強さ —
許される性格 善、中立、悪

PRIEST 僧侶



魔法使いが攻撃呪文のスペシャリストなら、僧侶は回復呪文のスペシャリスト。HPも高く、アイテムもそこそこの物を装備できるので、前衛に置くこともできる。さらに、アンデッドモンスターの呪いを解くディスペル能力も持っているのだ。

必要な特性値 力 — 知恵 — 信仰心 11 生命力 — す速さ — 運の強さ —
許される性格 善、悪

THIEF 盗賊



宝箱のワナを見抜き、はずすことにかけては他の職業の追随を許さない。レベルアップが速いのも利点のひとつである。物陰に隠れ、奇襲攻撃をすることができるが、肉弾戦にはやや不向きな職業なので、できれば後衛に回すようにしたい。

必要な特性値 力 — 知恵 — 信仰心 — 生命力 — す速さ 11 運の強さ —
許される性格 中立、悪

BISHOP ビショップ



魔法使いと僧侶、双方の呪文を使うことができるが、修得までに時間がかかる。なお、正体不明のアイテムを識別する能力を持っているのはビショップだけだ。今作では、地上でもアイテム鑑定をすることが可能になっているぞ。これは便利。

必要な特性値 力 — 知恵 12 信仰心 12 生命力 — す速さ — 運の強さ —
許される性格 善、悪

ARCHER 弓使い



今作初登場の、弓を使うことを得意とする職業。『外伝III』などに登場する、レンジャーのような職業を想像するとわかりやすいだろうか。ちょっとした弓ならほかの職業でも使えるが、高い攻撃力を持つ弓は弓使いしか使えないのである。

必要な特性値 力 10 知恵 10 信仰心 — 生命力 — す速さ 12 運の強さ —
許される性格 善、中立、悪

SAMURAI 侍



修得速度は遅いが、魔法使いの呪文を使うことができる東洋の剣士。盾以外のほとんどのアイテムを装備できる。戦士同様、肉弾戦を得意とする職業。侍になったからには、必ずやあの日本刀を探し出して装備したいところである。

必要な特性値 力 15 知恵 11 信仰心 10 生命力 14 す速さ 10 運の強さ —
許される性格 善、中立

LORD ロード



神に仕える正義の剣士。善の性格の者のみ就くことが許されている、神聖な職業なのだ。戦士と同等のHPと攻撃力を持っており、さらに僧侶の呪文を使うことができるが、修得するまでのスピードは僧侶ほど速くはない。ディスペル能力あり。

必要な特性値 力 15 知恵 12 信仰心 12 生命力 15 す速さ 14 運の強さ 15
許される性格 善

NINJA 忍者



驚異の暗殺者。敵を一撃で倒すことがあり、またレベルが上がるほど防御力は高くなっていく。全職業中でも、もっとも就くことが困難な、超エリート職。宝箱のワナを見抜き、外すことができるのだが、その腕は盗賊より多少落ちる。

必要な特性値 力 16 知恵 16 信仰心 16 生命力 16 す速さ 15 運の強さ 16
許される性格 悪

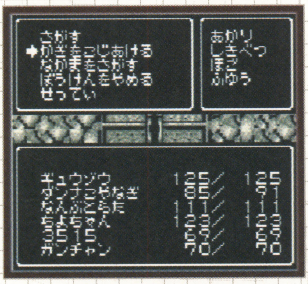
地下1階から地下11階までを攻略

さて、これからゲーム序盤を攻略していくわけだが、注意してほしいのが、『エンパイア』は、いままでの『ウィザードリィ』とはちょっとスタイルが異なっているということ。○○で鍵を取って、その鍵で××を開けるとアイテムがあって、それがないと＊＊を倒せないとか、そういった、ゲームクリアーに必要なイベントが、『エンパイア』にはほとんど用意されていない。ただモンスターと戦い、経験値を得て、アイテムを得て、キャラクターを強くしていけば、基本的にドンドン階下に侵入できてしまうという、新しいタイプの『ウィザードリィ』なのである。

その代わりに、おまけ的なお楽しみイベントが各所に散りばめられている。このイベントはクリアーには直接関係ないのだが、サブキャラクターを仲間にできたり、あるいはモンスターを召喚できたりと、いままでの『ウィザードリィ』にはない、ユニークなアイデアが盛り込まれているぞ。もしキミがウィザードリィ・フリークを自負するのなら、ぜひともすべてのイベントを経験してほしいものだ。

～STORY～

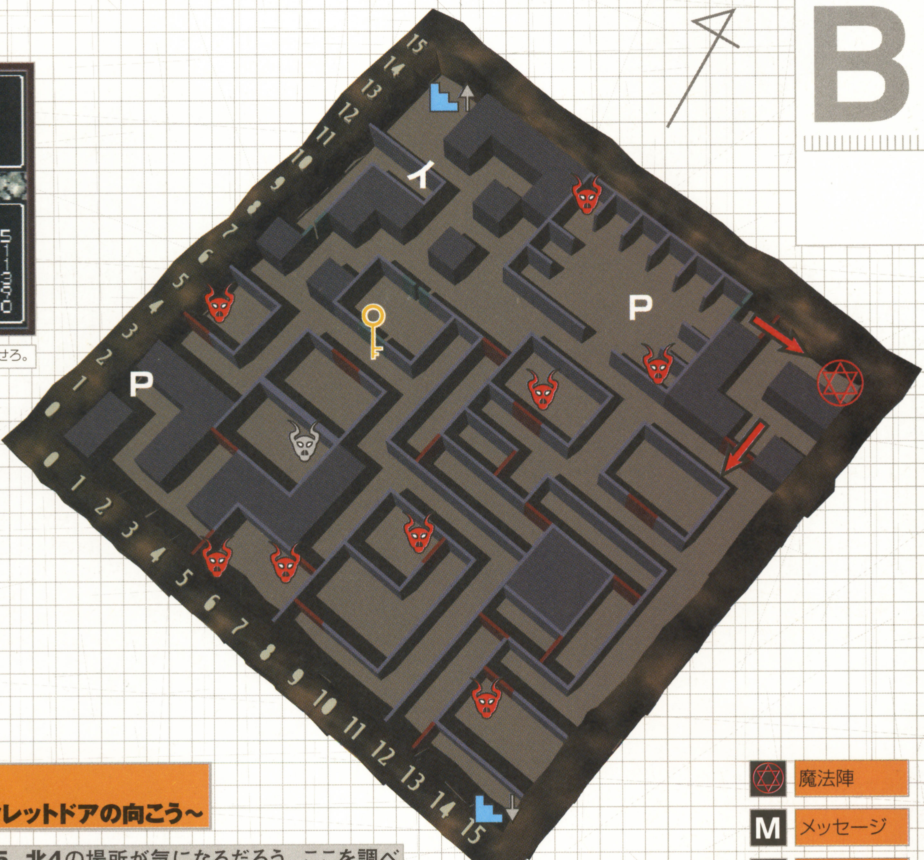
時は遠い過去にさかのぼり、
リルガミンという国も狂王トレボーも登場する以前の話……。
魔法の呪文も現在のように体系ができておらず、混沌としていた時代の物語。
時の皇帝は大陸を統一し、一大帝国を築こうとしていた。
その原動力は、魔法を戦争で利用すること。
そのために、皇帝は魔界から魔物を呼び集めていた。
皇帝の野望は尽きることなく、海を越えその手を伸ばし、
世界制覇に乗り出した。そのために、いくつもの秘術と儀式を経て、
もっとも力のある魔物を呼び出すことに成功した。
しかし、そこに現れたのは、野心あふれる魔界の皇帝であった。
魔界の皇帝は地上を魔界に変えるべく、大陸に魔道を開いてしまった。
そして、帝国軍と魔道から昇ってくる魔物との戦いが始まった。
この物語は、帝国領のひとつにある街“ムンカラマ”に開いたダンジョンに
冒険者が挑戦するところから始まる……。



盗賊を育てて、鍵のかかったドアを開けさせろ。

B1F

Wizardry Empire



マップ上の記号

- ドア
- 鍵のかかったドア
- シークレットドア
- 一方通行
- ダークゾーン
- 魔法無効化空間
- 魔法陣
- 池、湖
- M メッセージ
- 岩
- P ピット
- 上り階段
- シュート
- 下り階段
- 回転床
- エレベーター
- 落 落盤
- サブキャラクター
- 毒 毒蛇
- モンスター
- F1 テレポート元
- イベントモンスター
- T1 テレポート先
- イ イベント

地下1階
～下層への階段は、シークレットドアの向こう～

パッと見ただけで、まず**東5、北4**の場所が気になるだろう。ここを調べると、**クリーピングコイン**との戦闘になるか、お金が手に入る。どちらに転ぶかはランダムで決まるが、いずれにしてもさほど美味しい話ではない。

東2、北12の地点に足を踏み入れると、妖精シアとご対面。じつはここで、**“妖精の心”**というアイテムと、お金を1G以上持っていると、**地下11階の東11、北12**までワープできるのだ。“妖精の心”は、地下10階まで に登場する宝箱モンスターの誰かが持っているらしいのだが……？　何にせよ、この妖精を利用できるようになるのは、まだずっとさきの話である。

地下2階への階段に到達するには、**鍵のかかったドア**をこじ開け、シークレットドアをひとつ見つける必要がある。これは、最初のパーティーには必ず盗賊を入れておかねばならない、ということを意味しているわけだ。

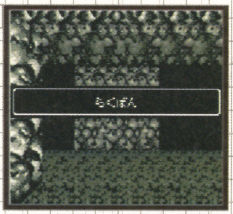


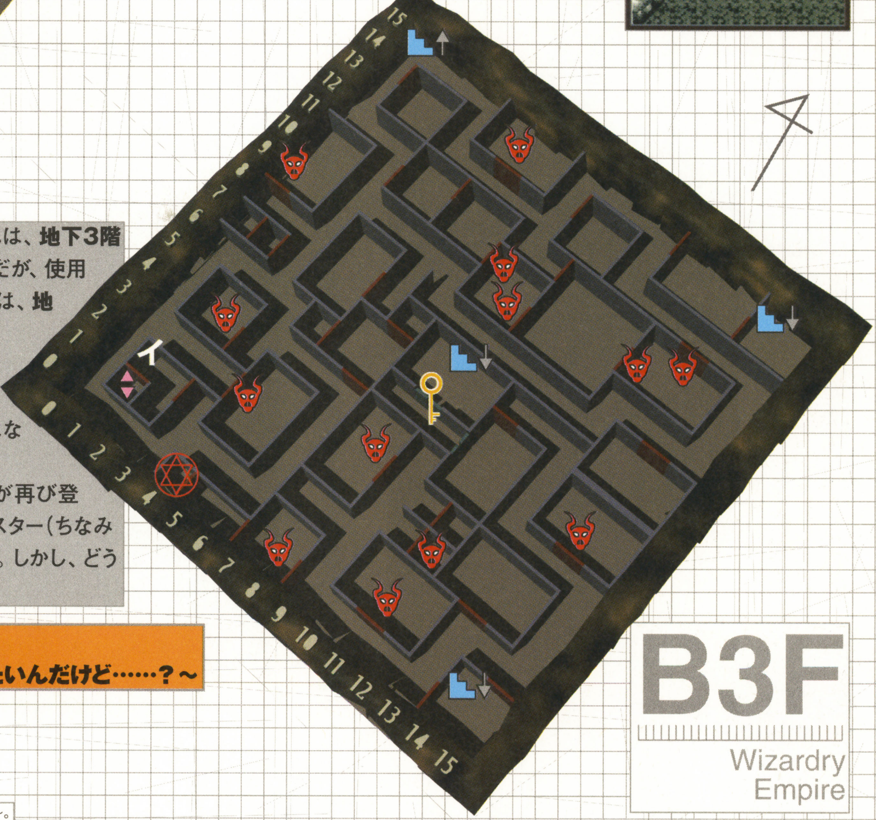
地下2階
～無限洞窟で、生きているマーフィーくんとご対面!?～

どこまでも同じ道を進んでいるような錯覚に陥る地下2階。落盤とピットには要注意だ。ここではまだレビテートの呪文を覚えていない可能性が高いと思われるし、何度もトラップに引っ掛かると、全滅の恐れだってあるだろう。蘇生料金を払うべく、ダミーキャラクターを作っては消し作っては消しという作業をしたくなければ、トラップの位置はきちんと把握しておいたほうがいい。

シークレットドアの向こう、**東9、北10**の位置で、初めて**サブキャラクター**を仲間にすることができる。このサブキャラクター、名前を"マーフィー"という。ここで思い出されるのが、『ウィザードリィ』シリーズの常連モンスター、マーフィーズゴーストだ。そういえば、『エンパイア』の舞台設定は『ウィザードリィ I』より遥か昔と聞いているけど……彼ってもしかして、若かりしころのマーフィーちゃん!?

落盤はピットと違い、画面上で判別することはできない。➡





このフロアから、初めて**エレベーター**が登場する。これは、**地下3階**から**地下7階**までを自由に行き来できるエレベーターなのだが、使用するには**"キーカード"**なるアイテムが必要。このアイテムは、**地下4階**で入手することになる。

マッピングしていると、右下の部分が埋まらないことに気付くはず。だが、地下4階から上り階段を使わないとこの部分には侵入できないので、いまのところ気にする必要はない。ほうっておいてゲームを進めよう。

東4、北0の地点には、**地下1階**でも見かけた**魔法陣**が再び登場。パーティーに**"召喚師"**がいれば、この魔法陣でモンスター（ちなみにここ地下3階ではグール）を呼び出すことが可能なのだ。しかし、どうやったらそんな職業になれるんだ!?



地下3階
～早くエレベーターを使いたいんだけど……？～

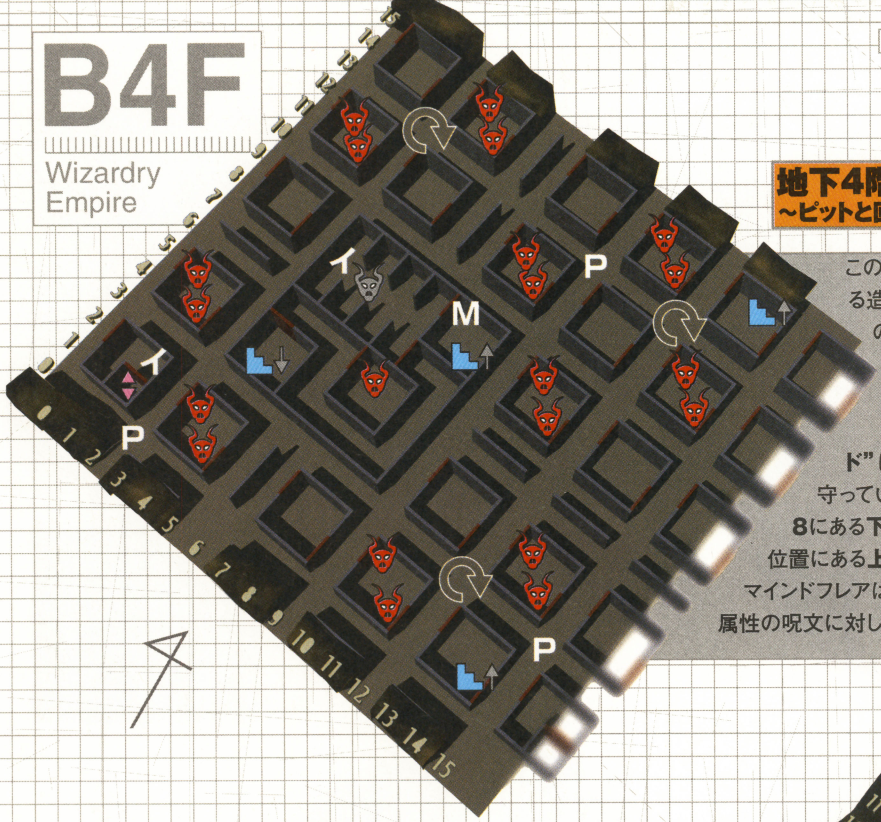
⬅早くエレベーターが使えるようになりたいなぁ～。

9つの職業の称号を大公開!

『エンパイア』では、キャラクターが一定のレベルになるたびに、称号を得ることができる。高い称号を得るほど、キミがその世界で認められたということになるわけ。称号は職業によって異なり、ひとつの職業につき10個の称号が用意されているという。今回は、ここで9つの職業に対して与えられる称号のうち、それぞれ7つを紹介しよう。なお、"?"となっている残り3つの称号は、あえて隠してある。キミが自力で見つけ出してほしい。

戦士		魔法使い		僧侶		盗賊	
レベル1～	:見習い	レベル1～	:見習い	レベル1～	:見習い	レベル1～	:見習い
レベル5～	:豪傑	レベル5～	:学者	レベル5～	:行者	レベル5～	:こそドロ
レベル10～	:グラディエーター	レベル10～	:奇術師	レベル10～	:和尚	レベル10～	:下っ端
レベル15～	:傭兵	レベル15～	:妖術使い	レベル15～	:法師	レベル15～	:盗人
レベル20～	:熊殺し	レベル20～	:魔術師	レベル20～	:高僧	レベル20～	:軽業師
レベル25～	:達人	レベル25～	:魔導師	レベル25～	:大僧正	レベル25～	:仕事人
レベル50～	:ソードマスター	レベル50～	:真理の探求者	レベル50～	:大師	レベル50～	:名人
レベル100～	:??	レベル100～	:????	レベル100～	:??	レベル100～	:??
レベル200～	:?????????	レベル200～	:?????	レベル200～	:??	レベル200～	:?????????
レベル255～	:?????	レベル255～	:??????	レベル255～	:?	レベル255～	:??????

B4F
Wizardry Empire



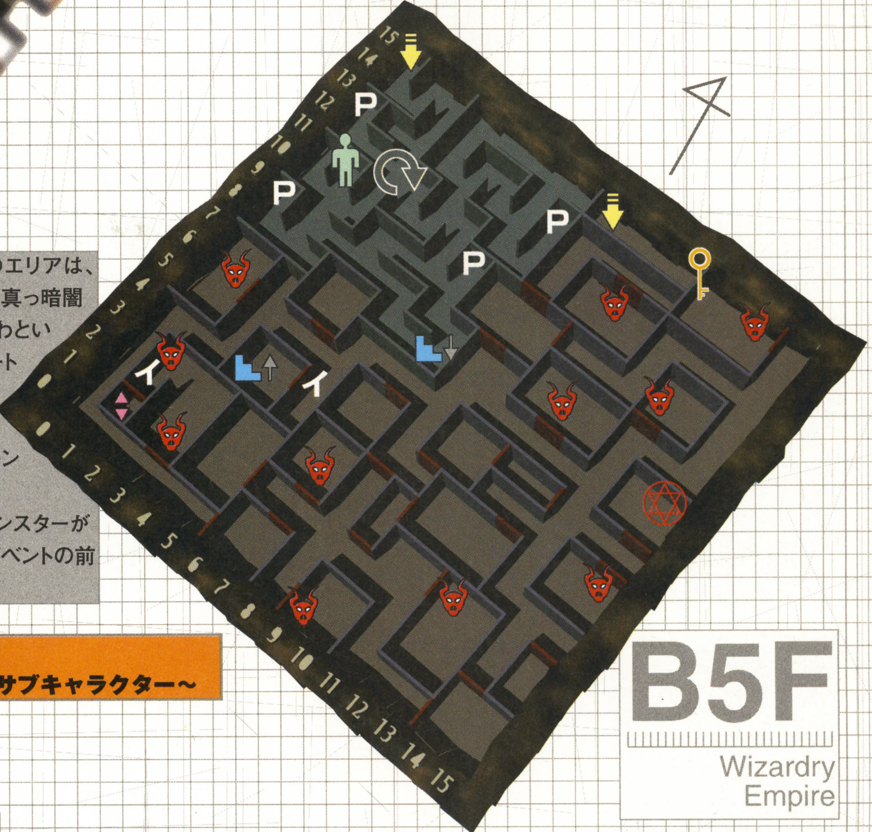
➡マインドフレアを倒し、キーカードをゲットせよ。



地下4階
～ピットと回転床に注意！ の無限回廊～

このフロアは、まるで『ウィザードリィI』の地下3階を彷彿とさせる造りになっている。あちら同様、ピットもあれば回転床もあるので、コンパスの呪文で位置をこまめに確認しないと、同じところをグルグル歩いていたり、何度もピットに落ちたりするハメになるだろう。要注意である。

エレベーターを使用するためのアイテムである**“キーカード”**は、**東4、北8**の位置で、マインドフレアというモンスターが守っている。このエリアに侵入するためには、**地下3階**の**東8、北8**にある**下り階段**を使わねばならない。そのためには、**東14、北1**の位置にある**上り階段**で、一度**地下4階**から**地下3階**に上がる必要がある。マインドフレアは攻撃力は低いが、麻痺の特殊能力を持っており、そして全属性の呪文に対して抵抗力を持っている。肉弾戦でやっつけてしまうのが吉。



地下6階にある**上り階段**を使わないと入れない左上のエリアは、『ウィザードリィ』シリーズではもうおなじみの**ダークゾーン**。真っ暗闇なうえに、ピットはあるわ、シュートはあるわ、回転床はあるわという、非常にタチの悪いエリアだ。動き回るまえに、レビテートの呪文をかけておくのを忘れずに。ちなみに**東0、北15**の位置にある**シュート**にハマると、一気に**地下7階**まで落ちることになるので注意しよう。なお、この危険なダークゾーンで、またひとり**サブキャラクター**と遭遇できる。

東5、北5の位置にあるメッセージを読むと、なぜかモンスターが我々を偵察していることが分かる。じつはこれ、ちょっとしたイベントの前触れなのだ。無視せず気に留めておいても損はないはず。

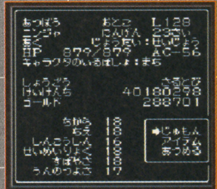


⬅暗いよ～、狭いよ～、怖いよ～、のダークゾーン。

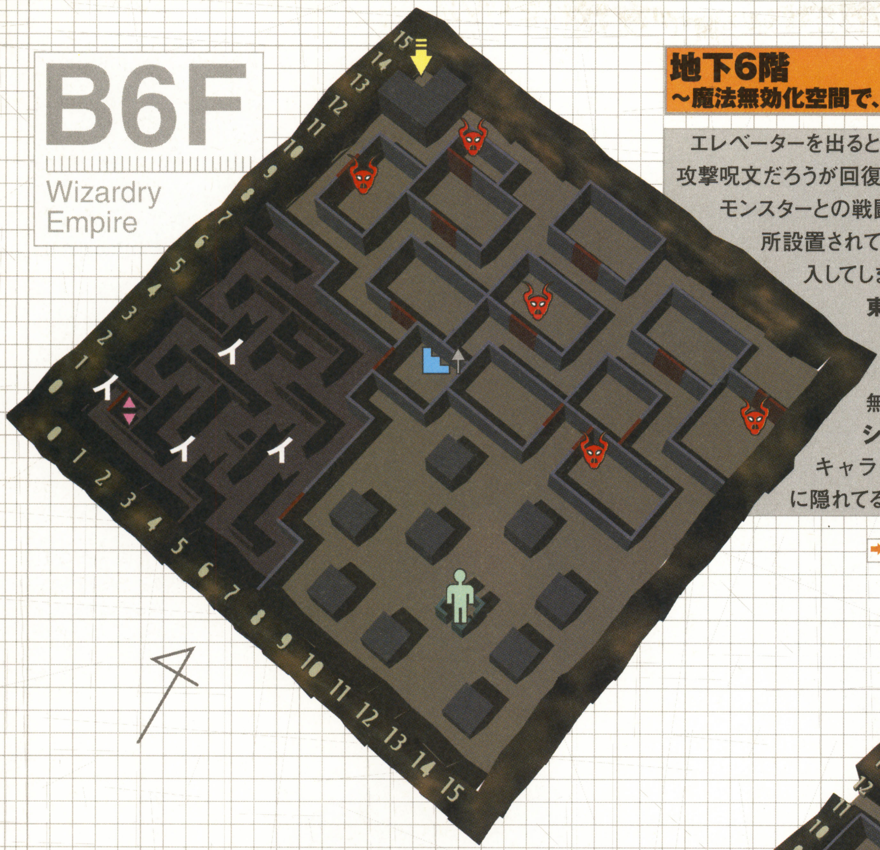
地下5階
～ダークゾーンに潜んでいたサブキャラクター～

B5F
Wizardry Empire

ビショップ		弓使い		侍		ロード		忍者	
レベル1～	:見習い	レベル1～	:見習い	レベル1～	:見習い	レベル1～	:見習い	レベル1～	:下忍
レベル5～	:宣教師	レベル5～	:的当ての名人	レベル5～	:浪人	レベル5～	:騎士	レベル5～	:中忍
レベル10～	:霊媒師	レベル10～	:狩人	レベル10～	:足軽	レベル10～	:聖騎士	レベル10～	:殺し屋
レベル15～	:神官	レベル15～	:ボウマン	レベル15～	:武芸者	レベル15～	:部隊長	レベル15～	:上忍
レベル20～	:司教	レベル20～	:シューター	レベル20～	:侍大将	レベル20～	:上級騎士	レベル20～	:御庭番衆
レベル25～	:大司教	レベル25～	:ガンナー	レベル25～	:旗本	レベル25～	:騎士団長	レベル25～	:首領
レベル50～	:教皇	レベル50～	:スナイパー	レベル50～	:将軍	レベル50～	:元帥	レベル50～	:影
レベル100～	:??	レベル100～	:????	レベル100～	:??	レベル100～	:??	レベル100～	:??
レベル200～	:??	レベル200～	:????	レベル200～	:??	レベル200～	:??	レベル200～	:??
レベル255～	:????	レベル255～	:????	レベル255～	:???	レベル255～	:?????	レベル255～	:??



B6F
Wizardry Empire



地下6階
～魔法無効化空間で、警報が鳴り響く！～

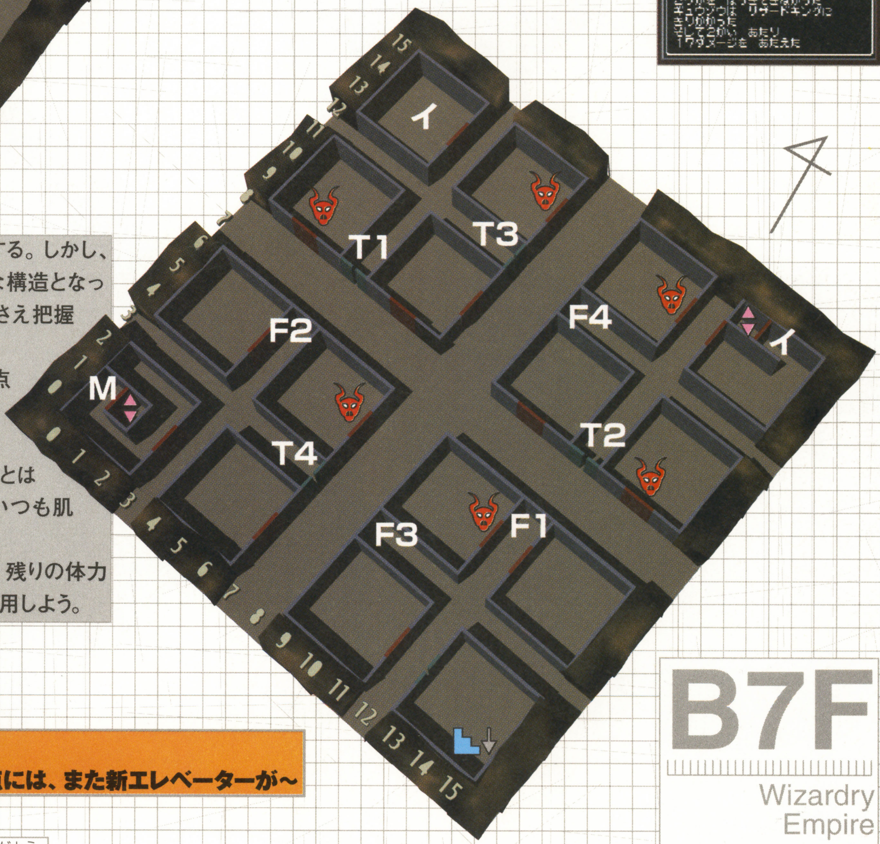
エレベーターを出ると、そこは恐ろしい魔法無効化空間。このエリアにいる限り、攻撃呪文だろうが回復呪文だろうが、魔法の使用がまったく不可能となってしまう。モンスターとの戦闘時には覚悟して挑むべし。なお、エリア内には警報が3ヵ所設置されており、足を踏み入れると自動的にモンスターとの戦闘に突入してしまうぞ。これを利用して経験値を稼ぐのも手だが。

東7、**北8**にある**上り階段**を使えば、**地下5階**の**ダークゾーンエリア**に侵入することができる。もしキミが、ゲームのクリアーだけが目的で『エンパイア』をプレイしているのなら、無理に入る必要はないけどね。

シークレットドアに囲まれた**東12**、**北3**の小部屋にはサブキャラクターがいるので、忘れずに会っておきたい。こんなところに隠れてるなんて、シャイな性格なのかな？



➡マジックユーザー主体のパーティーは注意が必要。



ここ地下7階で、初めてテレポートポイントが登場する。しかし、あわてることはないぞ。このフロアは非常にシンプルな構造となっているので、テレポート元とテレポート先の位置関係さえ把握していれば、絶対に迷うことはないだろう。

このフロアが、地下3階から続くエレベーターの終着点だったが、**東13**、**北15**の位置に、**地下11階**まで行き来できる**新しいエレベーター**がある。ちなみに、このエレベーターも**"キーカード"**がないと使用することはできない。"キーカード"は、パーティーのひとりがいつも肌身離さず携帯しておけということだね。

東1、**北14**からは、なんと**地上**に戻ることができる。残りの体力が少なくてヘロヘロになっているときなどに、上手に利用しよう。



⬅地上にテレポート！　メイドちゃん、ありがとう。

地下7階
～エレベーターの終着点には、また新エレベーターが～

B7F
Wizardry Empire

強力な助っ人、サブキャラクターとお友だちになろう！

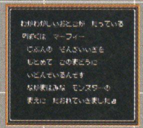
『エンパイア』では、訓練場に登録されているキャラクターが19人以下の場合に、迷宮内でサブキャラクターイベントが発生する。出会ったときに自分のパーティーが5人以下なら、その場でパーティーに加えることができるが、満員の場合は、サブキャラクターは酒場に移動しているのであとから仲間に加えることができるぞ。仲間入りしたサブキャラクターは、プレイヤーキャラクターとまったく同じように扱うことができる。経験値を獲得してレベルアップすることが可能だし、名前も変えられるのだ。ここで、頼もしい全サブキャラクターのデータを公開。探し出して、ぜひお友だちになってね。

(※データは発見時のものです)

マーフィー　地下2階、東9、北10に出現

力	15	知恵	12	信仰心	12
生命力	15	すばやさ	14	運の強さ	15

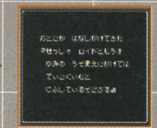
性別：男
レベル：10
職業：ロード
種族：人間
年齢：23歳
性格：善
HP：180
使用呪文レベル：
僧侶4レベル
アイテム：ルーンソード、スケイルメイル



ロイド　地下5階、東1、北11に出現

力	14	知恵	17	信仰心	15
生命力	15	すばやさ	20	運の強さ	20

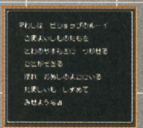
性別：男
レベル：12
職業：弓使い
種族：ホビット
年齢：16歳
性格：中立
HP：115
使用呪文レベル：
使えない
アイテム：ロングボウ、ノーマルアロー、スタデッドレザー、レザーヘルム



ルーイ　地下6階、東12、北3に出現

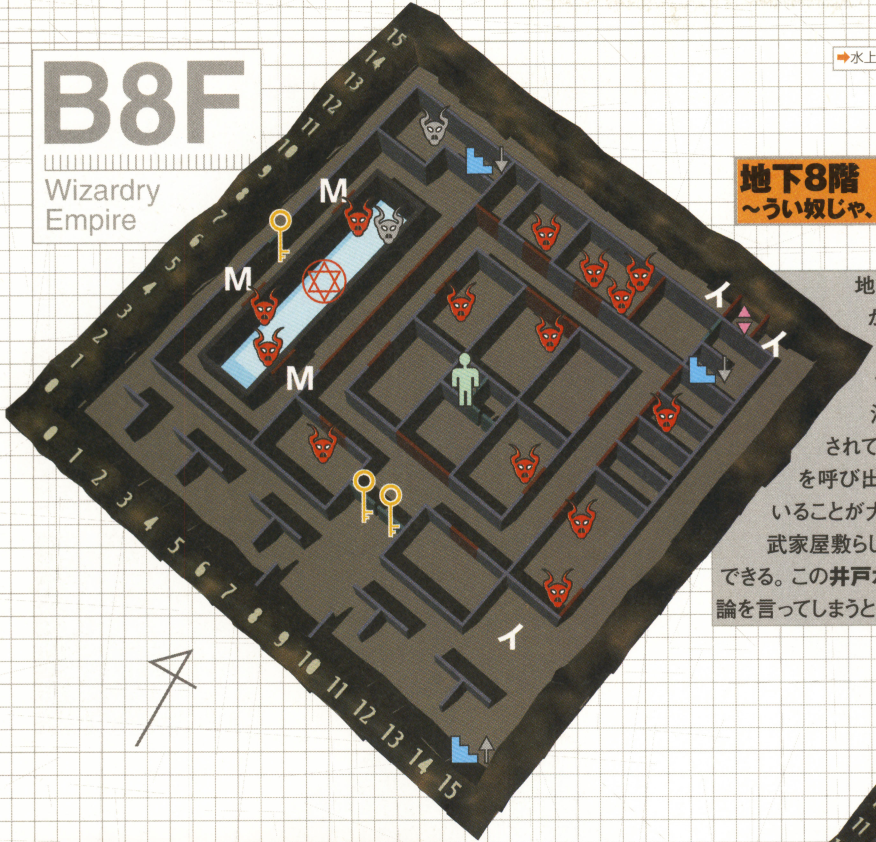
力	15	知恵	20	信仰心	20
生命力	15	すばやさ	20	運の強さ	7

性別：男
レベル：14
職業：ビショップ
種族：エルフ
年齢：50歳
性格：善
HP：110
使用呪文レベル：
魔法使い4レベル、僧侶5レベル
アイテム：スリング、スリングストーン、スケイルメイル、レザーヘルム、ヒーリングポーション(2個)



B8F

Wizardry Empire



➡水上を歩くときは、レビテートの呪文をかけておくこと。



地下8階
～うい奴じゃ、近う寄れ。なーんちゃって～

地下8階にあるのは、なんと武家屋敷。この屋敷の中には池があるので、侵入する前には絶対にレビテートを唱えておくこと。そのまま入ると、溺れてパーティー全員**大ダメージ**を食らってしまうので要注意である。

池の中の**東3、北8**の位置には、ご丁寧に**魔法陣**まで設置されている。ここでは、**ミノタウロス**という頼りになるモンスターを呼び出すことができるが、そのためにはパーティーに**"召喚師"**がいることが大前提であることは言うまでもない。

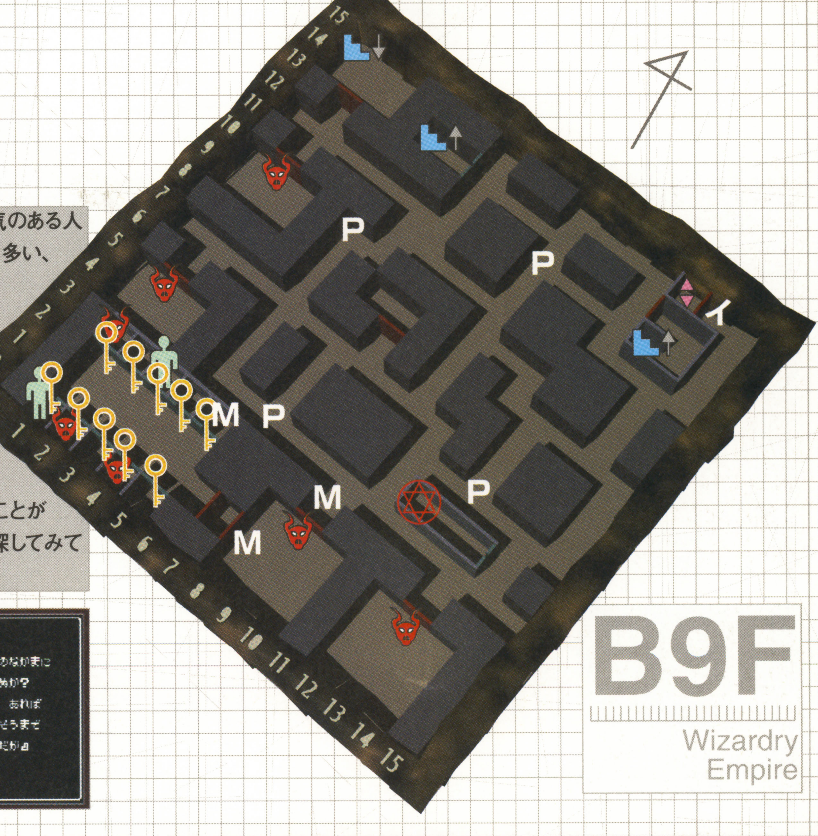
武家屋敷らしく(?)、**東14、北3**の位置では井戸なんかも目にすることができる。この**井戸水**を飲むと、ランダムでキャラクターの状態が変化するぞ。結論を言ってしまうと、まぁ、無理に飲む必要はない、というものなのだが。

地下9階
～地下牢獄で、謎の美剣士の姿を見た！～

地下9階に広がる地下牢獄には拷問室なんてのもあって、Mっ気のある人にはたまらないフロアだ。ちなみにウィザードリィ・フリークにはMが多い、なんて説も流れていますが、本当のところはどうなんでしょーかね？

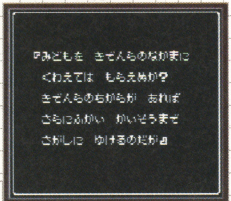
さて、**東4、北14**にある**上り階段**から**地下5階**に侵入すると、**カムイ**というイベントモンスターとの戦闘がある。白土三平の忍者漫画の主人公と同じ名を持つ奴は、やはり忍者。HPが高くACが低いカタブツなのだ。配下の忍びたちもみんなクリティカルヒットのおまけ付きなので、戦いを長引かせたら死人が出る恐れもあるぞ。

このフロアでは、**ふたりのサブキャラクター**を仲間にすることができる。**"こじろう"**なんてのも待ってるから、侍ファンはぜひ探してみてね!! ……って、マップを見れば書いてあるんだけどさ。



B9F

Wizardry Empire

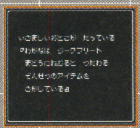


➡こじろう発見！　頼もしい仲間がまたひとり増えたね。

ジークフリート　地下8階、東8、北8に出現

力	18	知恵	15	信仰心	12
生命力	18	すばやさ	18	運の強さ	18

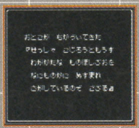
性別：男
レベル：15
職業：戦士
種族：ドワーフ
年齢：20歳
性格：悪
HP：135
使用呪文レベル：
使えない
アイテム：チェインメイル、グレートアックス



こじろう　地下9階、東3、北3に出現

力	18	知恵	16	信仰心	16
生命力	16	すばやさ	18	運の強さ	13

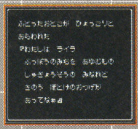
性別：男
レベル：20
職業：侍
種族：人間
年齢：24歳
性格：悪
HP：200
使用呪文レベル：
魔法使い6レベル
アイテム：シャムシール、ブレストプレート



ライラ　地下9階、東1、北0に出現

力	17	知恵	9	信仰心	15
生命力	18	すばやさ	20	運の強さ	7

性別：男
レベル：18
職業：僧侶
種族：ノーム
年齢：41歳
性格：善
HP：160
使用呪文レベル：
僧侶7レベル
アイテム：チェインメイル、祝福の杖



バティック　地下11階、東6、北6に出現

力	16	知恵	18	信仰心	17
生命力	17	すばやさ	15	運の強さ	16

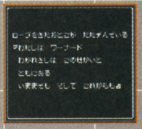
性別：男
レベル：21
職業：忍者
種族：人間
年齢：32歳
性格：悪
HP：270
使用呪文レベル：
使えない
アイテム：忍者刀、スクロールオブファイア、スクロールオブサンダー



ワーナード　地下12階、東8、北2に出現

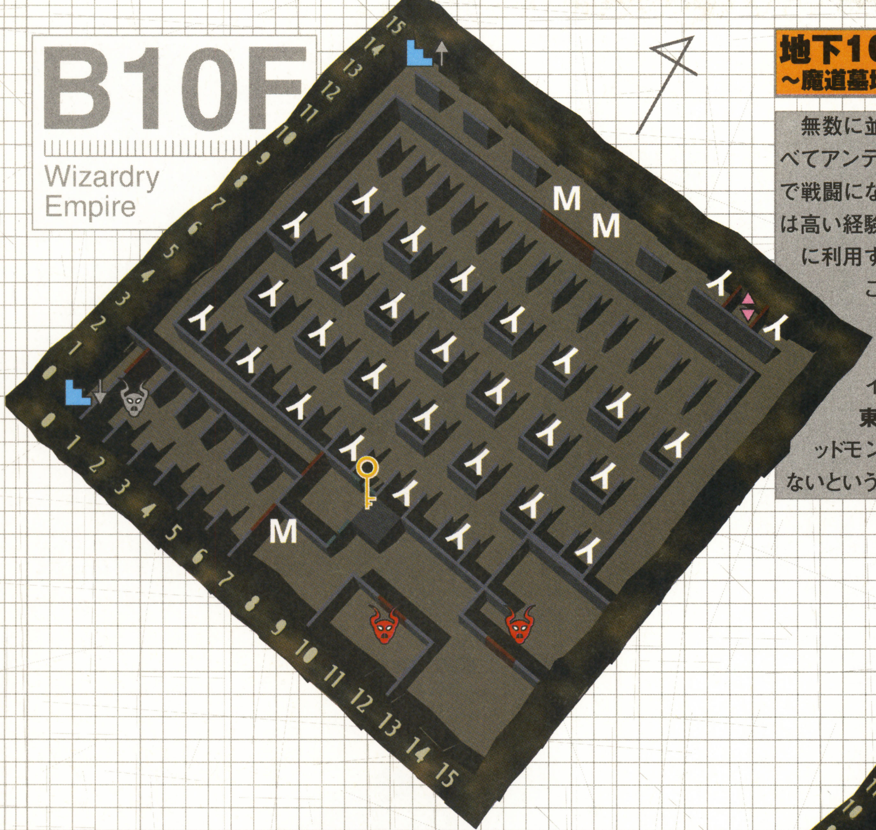
力	17	知恵	19	信仰心	17
生命力	16	すばやさ	20	運の強さ	8

性別：男
レベル：23
職業：魔法使い
種族：エルフ
年齢：48歳
性格：悪
HP：220
使用呪文レベル：
魔法使い7レベル
アイテム：クリス、ローブ、魔法使いの帽子、エリクサー、ポーションオブポイズン



B10F

Wizardry
Empire



地下10階
～魔道墓地はアンデッドモンスターの巣窟～

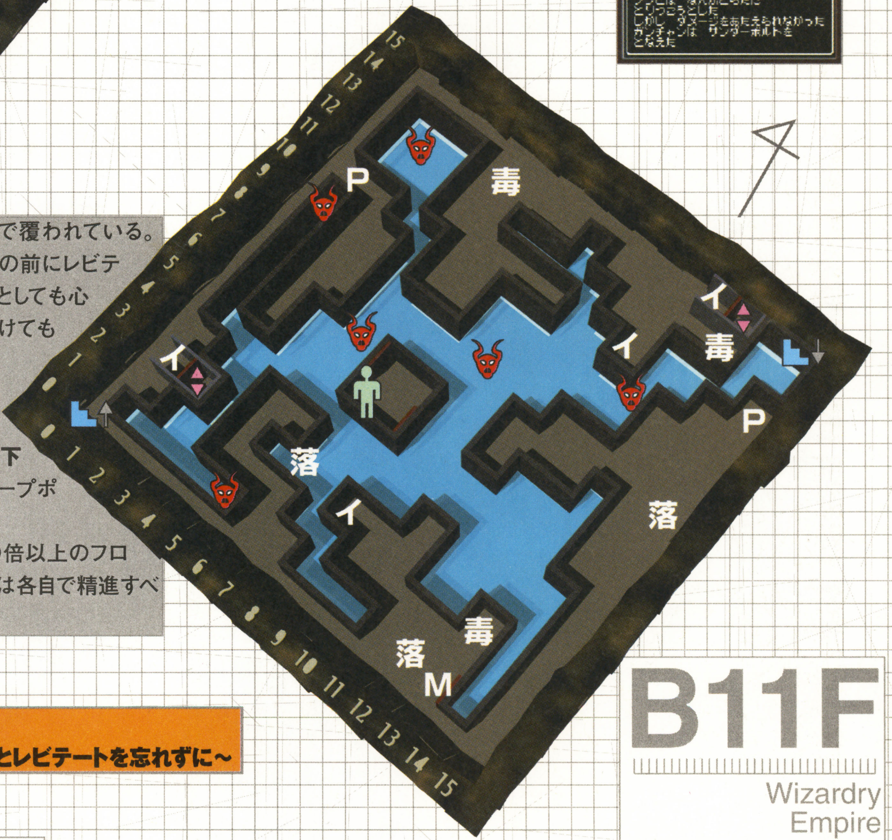
無数に並んだお墓……地下10階は魔道墓地なのである。墓にはすべてアンデッドモンスターが潜んでいて、調べると50パーセントの確率で戦闘になるぞ。ちょっと罰当たりな気がしないでもないけど、なかには高い経験値を持つモンスターもいるので、何度も調べて経験値稼ぎに利用するのが賢いやりかただ。南無阿弥陀仏。

このフロアには1ヵ所だけ、足を踏み入れるだけで**石の中**に入って全滅してしまうという、恐ろしい場所がある。ただ、そこに入る前に**警告**が出てくるから、うっかり入っちゃうようなプレイヤーはいないとは思うけどね。

東1、北1にイベントモンスターとして登場する**マミー**もアンデッドモンスターである。水属性と精神属性の魔法はまったく効かないということを覚えておこう。

➡お墓を調べれば、アンデッドモンスターが出現。

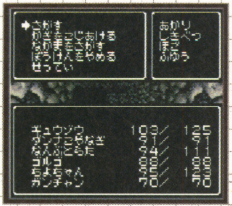




地下11階は地底湖ということで、フロアの約半分が水で覆われている。**東1、北13**のドアから**地底湖**に入ることができるので、その前にレビテートの呪文を唱えておくこと。もしレビテートが尽きていたとしても心配は御無用、**東8、北3**で**500G**を払えば、浮遊呪文をかけてもらえるぞ。呪文もお金もない、なんて人は出直そう。

東11、北12の位置では、**地下1階**で見かけたシアによく似た妖精、**レイ**に会うことができる。**"妖精の心"**と1G以上のお金を持っていれば、シアのときとは逆に、**地下1階の東2、北12**の地点まで戻してくれるのだ。有効なワープポイントとして、抜け目なく利用するべし。

なお、攻略はここで終了となるが、『エンパイア』にはこの倍以上のフロアがキミを待っている、ということを付け加えておこう。あとは各自で精進すべし。戦士たちに休息のときはな～い!!



地下11階
～湖で泳ぐまえに、準備体操とレビテートを忘れずに～

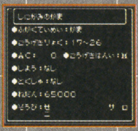
⬅浮遊呪文がかかっていることを確認してから湖に入ろう。

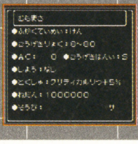
B11F

Wizardry
Empire

『エンパイア』オリジナルアイテムのお話

迷宮に眠る数々のスーパーアイテムを探し出すことは、『ウィザードリィ』の楽しさのひとつ。もちろん、『エンパイア』にもいろんなスーパーアイテムが登場する。村正、手裏剣、ガーブ オブ ローズなど、いわゆる"『ウィザードリィ』の三種の神器"と呼ばれるアイテムももちろん登場するが、今回は『エンパイア』初登場のオリジナルアイテムに注目したい。『エンパイア』はスターフィッシュオリジナルの『ウィザードリィ』ということで、一癖も二癖もありそうな個性的なアイテムがわんさかあるのだ。その一部を挙げてみると、魔神の手裏剣、ジークフリートの剣、ヴァルキリー・ジャベリン、アベンジャーソード、裏・村正、信長の鎧、カムイの装束、魔導のローブ、加護の盾、ムサシの兜、魅惑の篭手、からくり人形、ハイダークロークなどなど……"魔神の手裏剣"って何よ!? "裏・村正"っていったい!? これらのアイテムがいったいどんな力を秘めているのか、考えただけでもワクワクしてこない? なかには、この世にひとつしか存在しない超レアなアイテムもあるという話。ちなみに、『エンパイア』に登場するアイテムは、全部で244種類。キミも、すべてのアイテムをローレライ商店の店先に並べるまで戦い抜こう!





登場モンスターデータ大公開！

『エンパイア』に登場する全167種類のモンスターのうち、40種類のデータを大公開！

画像	名前	不確定名	HP	攻撃力	AC	経験値	地	水	火	風	精神	魔	神聖	無	特記事項
	オーガ	ちいさなすがた	6～34	1～10	5	300	0	0	0	0	0	0	0	0	仲間を呼ぶ、逃げる
	オーク	ちいさなすがた	1～7	2～6	8	210	0	0	0	0	0	0	0	0	仲間を呼ぶ、逃げる
	オークロード	よろいをまとったすがた	17～26	4～18	4	320	0	0	0	0	0	0	0	0	逃げる
	トロール	きょだいなもの	14～70	6～14	4	720	0	0	0	0	0	0	0	0	-
	グール	やつれたすがた	2～16	1～4	6	360	0	0	0	0	100	0	0	0	麻痺、逃げる
	ガスト	やつれたすがた	4～32	1～5	4	390	0	0	0	0	100	0	0	0	麻痺、逃げる
	ワイト	やつれたすがた	9～37	1～5	8	220	0	100	0	0	100	0	0	0	エナジードレイン1レベル
	ケンタウロス	ケモノ	6～48	3～18	5	440	0	0	0	0	0	0	0	0	逃げる
	ゴブリン	ちいさなすがた	1～7	1～7	6	290	0	0	0	0	0	0	0	0	仲間を呼ぶ、逃げる
	ゴブリンキング	よろいをまとったすがた	5～40	2～14	4	330	0	0	0	0	0	0	0	0	仲間を呼ぶ、逃げる
	コボルド	ケモノ	1～4	2～4	7	230	0	0	0	0	0	0	0	0	仲間を呼ぶ、逃げる
	コボルドキング	よろいをまとったすがた	4～32	3～9	6	240	0	0	0	0	0	0	0	0	仲間を呼ぶ、逃げる
	辻斬り つじぎり	よろいをまとったすがた	8～64	2～18	4	470	0	0	0	0	0	0	0	0	魔法使い1レベル、仲間を呼ぶ、逃げる
	ローグ	ちいさなすがた	5～2	3～15	7	490	0	0	0	0	0	0	0	0	仲間を呼ぶ、逃げる
	スケルトン	ガイコツ	1～5	1～7	9	270	0	100	0	0	100	0	0	0	-
	スケルトンウォーリアー	ガイコツ	7～56	2～18	4	370	0	100	0	0	100	0	0	0	-
	ガーゴイル	つばさをもつもの	6～48	1～5	5	430	0	0	0	0	100	0	0	0	-
	くぐつ	やつれたすがた	7～56	1～9	4	590	0	100	0	0	100	0	0	0	クリティカル
	ドライアード	ローブをまとったすがた	2～16	1～4	5	250	50	0	0	0	0	0	0	0	魔法使い4レベル、逃げる
	ゾンビ	やつれたすがた	2～10	1～8	8	230	0	0	0	0	100	0	0	0	仲間を呼ぶ
	ゾンビロード	やつれたすがた	8～64	3～15	6	610	0	0	0	0	100	0	0	0	仲間を呼ぶ
	アサシン	ローブをまとったすがた	7～42	2～14	6	280	0	0	0	0	0	0	0	0	逃げる、クリティカル
	祈祷師 きとうし	ローブをまとったすがた	8～48	1～7	6	530	0	0	0	0	0	0	0	0	魔法使い1レベル、僧侶1レベル、逃げる
	メデューサ	ローブをまとったすがた	8～64	1～5	5	570	0	0	0	0	0	0	0	0	毒、石化、仲間を呼ぶ
	パキダーミオン	ケモノ	10～80	6～26	3	640	0	0	0	0	0	0	100	0	-
	ダークエルフ	ローブをまとったすがた	5～40	1～9	4	410	30	30	30	30	30	30	5	30	魔法使い3レベル、仲間を呼ぶ、逃げる
	バーサーカー	よろいをまとったすがた	7～56	2～18	4	400	0	0	0	0	20	0	0	0	-
	クリーピングコイン	きみょうなもの	1	1～2	7	260	95	100	95	95	100	95	80	95	仲間を呼ぶ、ブレス
	フレイア	ローブをまとったすがた	5～30	1～7	4	520	0	0	0	0	0	0	0	0	僧侶3レベル、逃げる
	クラウリングクロウ	きみょうなもの	1～6	1～4	8	30	0	0	0	0	100	0	0	0	-
	アイウィング	つばさをもつもの	1～4	1～4	7	50	100	0	0	0	0	0	0	0	逃げる
	マッドマン	きみょうなもの	2～10	1～5	10	250	100	0	0	0	100	0	0	0	石化
	ライオン オブ ヘル	ケモノ	7～56	4～15	4	500	20	20	20	20	20	20	0	20	-
	ダークロード	よろいをまとったすがた	7～56	1～9	3	290	0	0	0	0	0	0	0	0	僧侶1レベル、逃げる
	キャリオンクロウラー	ちをはうもの	8～43	2～6	7	450	0	0	0	0	0	0	0	0	麻痺、逃げる
	ユアンティ	ちをはうもの	10～80	3～17	0	600	0	0	0	0	0	0	0	0	-
	ウォーロック	ローブをまとったすがた	8～32	1～5	9	480	0	0	0	0	0	0	0	0	魔法使い3レベル、逃げる
	バンシー	やつれたすがた	3～9	1～4	8	270	0	100	0	0	100	0	0	0	恐怖
	ガスクラウド	きみょうなもの	1～7	1～6	8	120	100	100	0	0	100	0	0	0	-
	リザードマン	よろいをまとったすがた	8～29	1～5	5	350	0	0	0	0	0	0	0	0	逃げる

（地～無は呪文抵抗値）

※HPの数値には幅があるが、これはモンスターのレベルによって変化することを意味している。呪文抵抗値は、どの属性の呪文を何パーセントの確率で無効化するかを数値表記したもの。使用呪文レベルは、どの職業の何レベルまでの呪文を使用するかを表している。経験値は、そのモンスターを倒して得られる数値である。

ファイアーエムブレム
トラキア776

任天堂
1999年9月1日書き換え開始
価格 2,500円(税別)
©1996,1999 Nintendo ©1999 Intelligent Systems プリライト版(価格6000円) デラックスパック(価格9800円) 8月28日発売

いままでのキャラクター総まとめ! 何人言えるか?

ついにファイアーエムブレムの攻略も最終回! 今回は最後にふさわしく、前回の攻略までに登場した主要キャラクターについておさらいしておこう。全44人という大人数だが、巨大な帝国相手に戦っていると思えば、かなりの小数精鋭といえそう。仲間になったキャラクターはみんな一騎当千の強さを持っていると言える。

最初から仲間に加わっている人物、途中で仲間に加わる人物、そしてある条件を満たさないと仲間になってくれない人物と3種類のキャラクターがいるが、仲間になるキャラクターの大半は条件を満たさないといけない。下の表を見て誰を仲間にしているか確認するといい。ただし、仲間になる条件はヒント程度しか出さないので、あとは自分で考えてみよう。そうやって頭をひねって苦労するのも、ファイアーエムブレムの面白さのひとつだぞ。

これがオススメスキルだ!

名前	クラス	コメント
リーフ	ロード	我らが主人公。当然最初からいるし、疲労もなしのガンバリ屋。クラスチェンジ後が最強。
エーヴェル	ソードマスター	前半戦は頼れる姉御。能力は高いが成長率は低い。トドメはほかのキャラクターで。
フィン	ランスナイト	忠義心あふれる騎士でナンナの父。彼もエーヴェルと同じで成長率が低い。
ナンナ	トルバドール	5章から仲間に。しかし、成長が遅く育てるのにひと苦労。移動力は魅力的なんだが……。
オーシン	アクスファイター	フィアナ義勇軍の猛者。最初から仲間になる。バランス良く成長するのでかなり頼れる存在。
ハルヴァン	アクスファイター	オーシンの親友。こちらは成長に多少の偏りがある。勇者の斧を持てば無敵。スキルあり。
ダグダ	ウォーリア	最初から上級クラスで登場するが、命中率の低さと、成長率の悪さで中盤からベンチ入り。
タニア	ボウファイター	ダグダの娘。貴重な間接攻撃ユニットなのだが、イマイチ成長してくれない。残念。
マーティ	マウンテンシーフ	シーフのはしくれなのに、盗むのスキルがない。体格はいいので捕獲用キャラクター。
ロナン	ボウファイター	2章に登場。魔力がよく上がるので、対魔法使い戦で活躍する。かなり強いぞ!
リフィス	シーフ	2章外伝に登場。簡単に捕まえられる。シーフにしては力と体格が上がるので育てるべし。
シヴァ	ソードファイター	2章外伝と7章に登場。サフィが気になっているらしく、彼女の説得には応じてくれる。
サフィ	プリースト	3章から仲間に。回復専門要員。体力が少ないため、すぐ疲労状態にになってしまう。
マチュア	ソードファイター	4章で仲間に。体力も腕力もないため、前線で戦わせるには心細い。なのでベンチ入り。
ブライトン	アクスナイト	4章で仲間に。いかりのスキルがあるため、そこそこ使える。が、これというものがない。
ラーラ	シーフ	4章で仲間に。成長率が低いため、ほぼ使えないが、12章外伝でパーンに話しかけると?
カリン	ペガサスナイト	4章で仲間に。屋外のマップでは輸送係として大活躍。彼女がいないと攻略も難しいぞ。
フェルグス	フリーナイト	4章で仲間に。強くないので成長させにくいが、なぜかベオの剣が使える。彼の正体は?
ダルシン	アクスアーマー	4章で登場。いまの時点で唯一のアーマー。3章で捕まっていたダルシンの弟は助けた?
アスベル	マージ	4章外伝で仲間に。トップクラスの強さだ。ボス戦はグラフカリバーでなんとかなる。
ヒックス	アクスナイト	6章で登場。彼の息子は助けてあげた? 城下町のどこかの民家にいる。スキルは無し。
カリオン	ソシアルナイト	8章から仲間に。最初は弱いが、エリートの剣を持たせて成長させれば、実力を発揮する。
セルフィナ	ボウナイト	9章から仲間に。ボウナイトで魔力があがる。機動力を活かした一撃離脱もできるのだ。
ケイン	ランスナイト	9章から仲間になるがレベル1なので育てるのに根気がいる。通常は2軍だろう。
アルバ	ランスナイト	9章から仲間になるがやはりレベル1というのが致命的。成長率も伸びないか……。
ロベルト	ボウナイト	9章から仲間に。やはりレベル1。ボウナイトなので、そこそこ戦えるが1軍はつらい。
フレッド	パラディン	11章外伝で仲間に。11章で離脱させていればリーフ軍に合流してくれるだろう。強いぞ!
オルエン	マージナイト	11章外伝で登場。牢屋に捕まっているので、フレッドに助けだしてもらおう。剣も使える。
マリータ	ソードファイター	12章で仲間に。エーヴェルより強くなるのでガンガン戦わせよう。強力なスキルも覚える。
セイラム	ロプトマージ	12章で登場のヨツムンガントの使い手。だが、敵は毒にならないので注意。
トルード	ソードファイター	12章外伝で登場。マリータとシヴァの影に隠れがちだが、けっして弱くはない。
パーン	シーフファイター	12章外伝で登場。話せばわかる。セイラム、リフィス、ラーラで話しかけられるぞ。
ティナ	プリースト	12章外伝で登場。サフィの妹なので、彼女に説教をしてもらえば、改心してくれるかも。
グレイド	デュークナイト	13章で仲間に。セルフィナの旦那。合流できたら夫婦の会話を忘れずに。弱くはない。
ディーン	ドラゴンナイト	14章で仲間に。これまた貴重な輸送部隊。移動力もあるし、攻撃力も高いので使える!
エダ	ドラゴンライダー	14章で仲間に。育てていくとかなり強くなる。魔力もかなりの確率であがるので、頼もしい。
ホメロス	バード	14章で登場。かなりの女ったらしで好みがうるさい。リーフ軍の中にお目当てがいる。
リノアン	シスター	14章外伝か15章で仲間に。リノアンが死んでしまうと、ディーンも軍を抜けてしまうぞ。
ラルフ	マーシナリー	15章で登場。リーフが彼に興味を持っているようだ。体格がいいため、捕獲要員で活躍。
シャナム	ソードマスター	16章東17章西で登場。ねぎりのスキルが使えるのでおもに買い物をするときに活躍する。
サラ	シスター	16章東で登場。リーフに興味を持っている。かなり強くなり、アスベルとともに役立つ。
ミランダ	マージ	16章東で登場。あるところに捕らわれている。いかりのスキルを持つが、体力が無さすぎ。
イリオス	マージナイト	16章西で登場。貴族に対してコンプレックスをもつが、カリンには心を開いてくれる。
スルーフ	ハイプリースト	16章西で登場。15章でリーフは彼に会うように言われているはず。ぜひ、会いに行こう!

[第18章] 王都解放

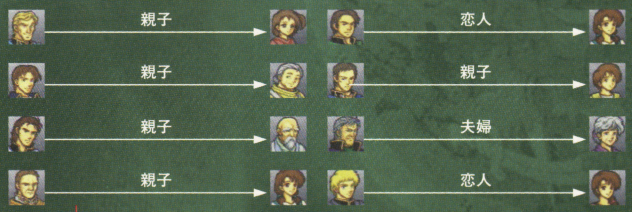
勇将ゼーベイアと8人の部下たち

いよいよレンスター城内に突入したリーフ軍。ここをクリアーすればリーフはついにクラスチェンジしてプリンスとなれるのだ。だが、このマップの難易度はかなり高め。城内のため、騎馬ユニットは役に立たず、柱以外での地形効果も期待できない。出撃させるユニットはソードファイターやアクスファイターなどの歩兵系にしよう。敵のほとんどがアーマー系なのでハンマーとアーマーキラーの装備も忘れずに。

初期配置はふたつに別れてしまうため、よく考えて出撃させよう。扉の鍵を持ったキャラクターが片方にしかいないなんてことは絶対に避けること。身動きがとれないぞ。階段から出てくる増援部隊は、あまり強くないので、シーフが育っていればドンドン盗んでしまおう。じつはこの章、これまでシーフを育ててきたか否かによって攻略の難易度が大きく変化する。キラーランスが盗めるまでちからのステータスが成長していればかなり楽になる。レンスター兵(ソルジャー含む)をひとりも殺さずにクリアーすると、あるレアアイテムがもらえてしまうのだ……。

ポイント2

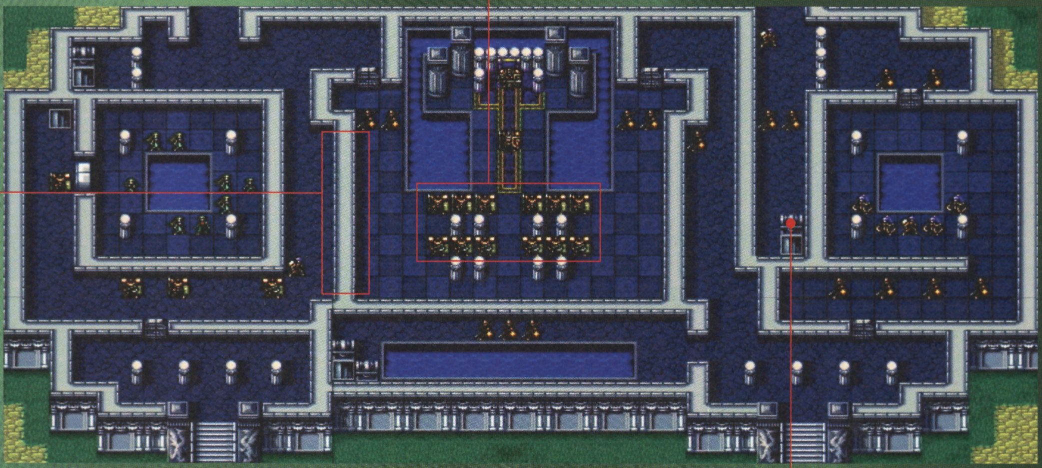
ゼーベイア配下の8人はそれぞれ人質を取られていて、しかたなしに帝国に従っているにすぎない。人質を解放してあげれば、帝国を簡単に裏切ってくれるだろう。だが、人質をそれぞれに返してあげるのがいちばん大変。下の表を見てうまく人質たちを解放してあげてほしい。全員離脱できたら、ゼーベイア将軍も気が変わるかも?



ポイント3



大広間の扉を開けると、アーマー軍団が大挙して押し寄せてくる。レンスター兵は人質と合流させるので放っておくとして、問題はフリージ兵だ。コイツらをなんとかしないと、人質が捕まってしまったり、殺されたりしてしまう。なので、このように壁越しに魔法で攻撃して倒してしまおう。1回の攻撃でひとりを確実に殺さないと、傷薬を使われてしまう。連続のスキルをもつキャラクターかす速いキャラクター、もしくは2回攻撃可能な武器で攻撃しよう。



ボス戦



ゼーベイア将軍は攻撃範囲に入るまで襲って来ないので、うまく柱の上に乗るようにして、接近して来たところを集中して倒そう。

つぎに、レンスター城を守るグスタフだが、マスターランスがかなり強い。玉座の地形効果も手伝ってこちらの攻撃が当たりづらくなっている。ここはパーンやナンナなど、カリスマを持つユニットを近くに配置し、少しでも命中率を高めよう。アーマー系の敵なので攻撃するときは、当然魔法かアーマーキラー、またはハンマーで。なお、さきにシーフで傷薬などを盗んでおくと回復されなくて安心だ。

敵データ

	所持アイテム
●レンスター兵	
ソルジャー×16	てやり
ランスアーマー×4	キラーランス、きずぐすり
アクスアーマー×4	ハンマー、きずぐすり
●フリージ兵	
ランスアーマー×4	キラーランス、きずぐすり
アクスアーマー×4	ハンマー、きずぐすり
シーフ	キルソード、たからのかぎ
シーフ	キルソード、とうぞくのかぎ
おどりこ	ラックリング
おどりこ	リカバー
おどりこ×2	せいすい
ゼーベイア(ジェネラル)	マスターアクス、キラーボウ
グスタフ(バロン)	マスターランス、リライブ、トロン、きずぐすり、れんぞくM

入手アイテム

ボディリング、ノヴァの書、ぎんの剣、とびらのかぎ

ポイント1



ここととマップ左上にある宝箱は普通に取りに行ったのんでは絶対に取れない。そこで出番なのがティナのアンロック。3、4ターン目には両方の宝箱を取られてしまうので、それまでにアンロックで中身をいただいてしまおう。アンロックは失敗することも多いが、ティナ自身、再行動する確率が高いので、うまくいけば1ターン目でふたつとも取れてしまうぞ。

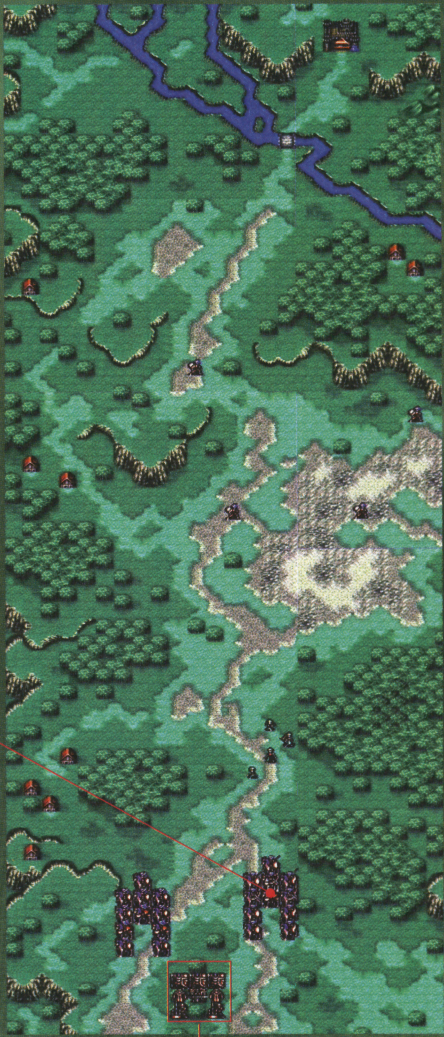
ワープの魔法で宝箱まで飛んでもいいけど、この魔法はあとあと使うことも多いのでやめておこう。かなりもったいないからね。

[第19章] リーフ軍敗走す

民のために戦え！

せっかくレンスターを取り戻したものの、はやくも帝国の反撃に合ってしまったリーフ軍。ここでの目的は先発した敗走部隊（マップ中央にいる部隊）とシビリアンの救出だ。全員を離脱させればクリアーだけれど、敵は騎馬ユニットばかりのうえ、数が多いので歩兵たとあっという間に追いつかれて袋叩きに合ってしまう。ここはこちらも騎馬ユニットをメインに出撃させよう。また、16章の分岐でどちらを選んだかによって、騎馬軍団のリーダーが変わる。東を通って来た場合アルスター軍にコノモール、西を通ってきた場合フリージ軍にアマルダが控えている。

この章では、無理して戦闘する必要は無い。民家もいくつかあるが、訪れるのに苦労するワリにはそれに見合ったものはもらえず、むだなダメージを受けて犠牲者が増えてしまうだけだ。ボスも攻撃範囲に入らなければ攻撃してこないので、シビリアンをかついだら攻撃を受けないように一目散にレンスター城を目指そう。



ポイント1





かなり強引だが、確実にクリアする方法がこれ。まず、話しかけられるキャラクター（この場合ミランダ）をワープでコノモールの近くまで送りこむ。話しかけたあと、コノモールにかついでもらってあとはレンスター城を目指せばいい。中立になったユニットは敵ユニットのおとりとなってくれるので余裕をもって離脱できるのだ。

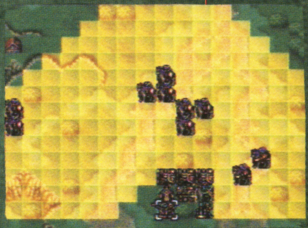
ポイント3





いくつか民家があるが、全部訪れる必要はないだろう。レンスター城の近くはいいとして、この写真のあたりの民家は近くに移動力のある飛行ユニットが配置されない限り、訪れるのはほぼ不可能。ワープやリワープで飛んでいくという手段もあるが、たかだか聖水やライブの杖に使ってしまうのももったいない話。というわけで、城の周りは訪れるとして、ほかの民家は行かなくてよい。あくまでも余裕があれば行くという程度だ。

ポイント2





スタート直後に、いきなりアイアンアーチが配置されており、シビリアンたちも射程範囲内だ。ここはすぐにかついで逃げ出そう。なお、出撃メンバーによっては歩兵ユニットがこの辺に配置されてしまうことがあるが、そうなったら即リセットし、メンバーを再編成しよう。騎馬ユニットでないと敵に追いつかれてしまうからだ。

また、ボスの隣にいるビショップはブリザードという風系の遠距離魔法を装備しているので注意すべし。メティオやサンダストームと違って、食らってしまうと眠ってしまうという恐ろしいオマケが。絶対に攻撃範囲に入らないこと。

敵データ

	所持アイテム
●フリージ兵	
トルバドール×6	キルソード、ライブ
トルバドール×2	ライブ
マージナイト×3	トロン、きずぐすり
シーフ×4	てつの剣
ジェネラル×3	マスターランス、きずぐすり
ビショップ×2	ブリザード、リザーブ、トロン
アイアンアーチ×2	アイアンアーチ
ウォルフ（バロン）	マスターソード、トロン、メティオ、きずぐすり×2
●アルスター兵	
ソシアルナイト×7	ぎんの剣、きずぐすり
アーチナイト×3	ぎんの弓、きずぐすり
マージナイト	トルネード、グレートソード、きずぐすり

入手アイテム

Mアップ、ウィンド、ライブ×2、せいすい×2、スピードリング、キラーランス、ぎんの剣

[第20章] 光の公子

レンスター落城寸前

やはり帝国は強かった。奪還したレンスター城も帝国の総攻撃によって、もはや落城寸前。風前の灯火なのである。ここでの目的はふたつ。15ターンの間、城を守ることと、ボスのバラートを撃破することである。総攻撃というだけあって、1ターンおきに敵の援軍が大勢くる。アーマー、マージ、ロングアーチ、アーマーという具合にボスを倒すまで出続ける。はやくボスを倒せば、余裕をもって城を守れるということだ。

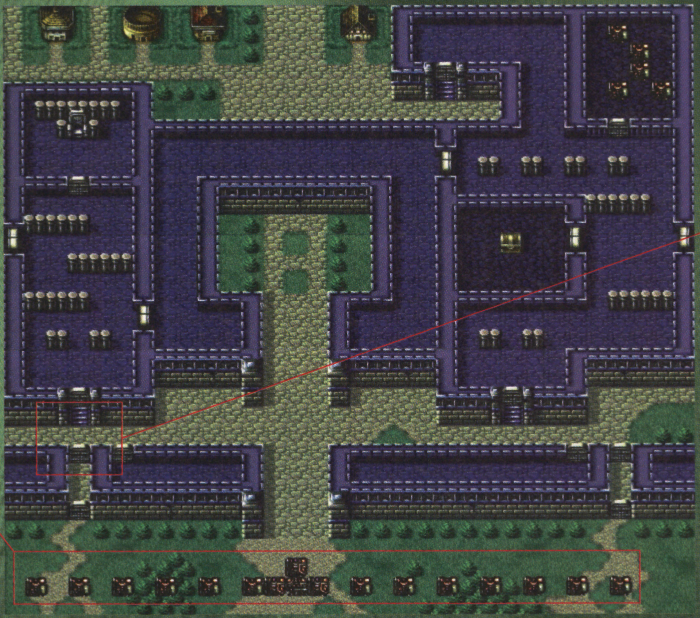
初期配置だが、玉座付近以外ほぼバラバラに配置される。最悪なのは鍵を持たないキャラクターが扉の中に配置されてしまった場合。これは敵が扉をあけるか城壁を壊すまで待つしかない。それが嫌なら、一回ゲームをスタートさせて配置をチェックし、鍵を持たせて再度スタートさせればいいだろう。ちなみに、城壁にヒビが入っているところはアーマーたちによって壊されてしまうので注意するように。

ポイント2





敵の援軍でビショップが出てくるのだが、アンロックを使って城内の扉から宝箱まで全部開けてくれる。鍵を買いそびれたり、持っていないという人はこれをうまく利用してもいいだろう。ただし、宝箱のものを取られたら、そのビショップを捕まえること。マップ右上に閉じ込められているアーマー軍団は、扉が開くと襲いかかってくる。対アーマー武器を装備させた直接攻撃ユニットを立たせておけば全滅させよう。

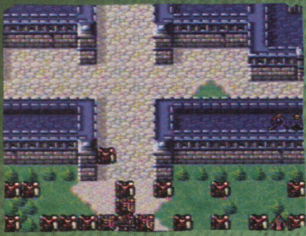


ポイント1



まず最初はリーフが降りてくるまで、写真のような陣形で迎撃するといいだろう。当然、対アーマー武器を忘れずに。なお、ここでも地形効果は期待できないので、まわりにカリスマのスキルを持つキャラクターを配置しておくのも重要だ。そして、直接攻撃ユニットが討ち漏らしたときのために、魔法ユニットもすぐ隣に配置しておけばバッチリ。最初の数ターンはこれでなんとかなるぞ。リーフが合流したら、アーマーキラーを持たせてボスを目指そう。15ターン以内でボスを倒せれば上出来。

ポイント3





こんな感じで敵の援軍がわらわらと出てくる。グレートランスを装備していたりするが、能力自体はそんなに高くないので楽勝だ。マージも出てくるので、シーフで呪文書を盗みまくろう。ロングアーチやアイアンアーチが出た場合は、それらを最優先に倒しに行くこと。

ボスのバラートを倒さないかぎりいくらでも出てくる増援部隊だが、後半は手斧を装備したアクスアーマーばかりなので相手にするだけ武器の無駄。15ターンをすぎたらさっさと倒してしまおう。

ボス戦





バラートは指揮官ということもあり、15ターンを過ぎるまでは自分から動くということはまずない。もし、はやめにバラートまで辿り着けたら、経験値稼ぎをする場合以外は倒してしまったほうがいい。注意するのはジェネラル。マスターランスを装備しているので非常に危険。

幸い、コイツらも15ターンを過ぎるまでは動かないので、その前に倒そう。バラートにたどりつく前に15ターン過ぎてしまった場合は木などの地形に乗ること。また、回避率、防御力の低いキャラクターは攻撃されないように下げよう。

敵データ

●フリージ兵	所持アイテム
ランスアーマー×13	ロングランス、とびらのかぎ
ソードアーマー×5	キルソード、きずぐすり
ジェネラル×3	マスターランス、きずぐすり
バラート(バロン)	マスターアクス、リザーブ、トードの書、きずぐすり

入手アイテム

ナイトプルフ、サイレス

●道具屋	
きずぐすり	600G
たいまつ	500G
ライブ	2200G
サンダー	3200G

［第21章］解放戦争

ロングアーチの包囲網

無事にセリスたちと合流したリーフ軍はかねてからの悲願であったマンスターへと向かう。しかし、道のりは遠く、いくつもの砦を越えて行かねばならない。ここは砦こそすぐそこに見えるものの、たどり着くにはかなりの大回りをさせられる。また、ロングアーチ、アイアンアーチだけでもやっかいなのにポイズンアーチという毒を食らわすユニットが初登場する。さらにトラキアの傭兵たちが、行く手をはばむ。

この章はどこへ行っても必ずアーチの射程範囲という、とんでもない配置になっている。出撃させるキャラクターは回避率が高いほうがいい。防御力もあったほうがいいが、回避率のほうが重要。さらに回避率が高い武器を装備させて一気に駆け抜けよう。多少のダメージはしかたが無い。全員に傷薬をもたせ、シスターなどにはリブローを装備させ援護を万全にし、アーチに接近して一気にとどめを刺そう。

ポイント3

増援部隊は小さい砦と、写真のポイントと合わせて3ヵ所に出現。やっかいなのがこの写真の場所で、ロプトマージはリワープで飛んでくるし、ナイト軍団は毎ターン出てくるしで混戦になることが予想される。それでも、ある程度ターンが進むと出現しなくなるので、経験値を稼ぎがてら倒していくのもいいだろう。だが、攻撃がひとりに集中する傾向があるので、狙われたキャラクターには武器を余分に渡してあげよう。





ポイント1



まずは砦の近くにいるプリーストとビショップの魔法をサイレスで封じてしまおう。スリープとリザーブの杖は魅力的だが、眠らされては元も子もない。ビショップはサンダストームがうっとうしいからだ。砦の周りはただでさえアーチがたくさんいて危険地帯なのに魔法まで飛んできたんではシャレにならない。ボスのフラウスもブリザードを持っているので、魔法を封じたいところだが、残念ながら砦の上の敵には通用しない。

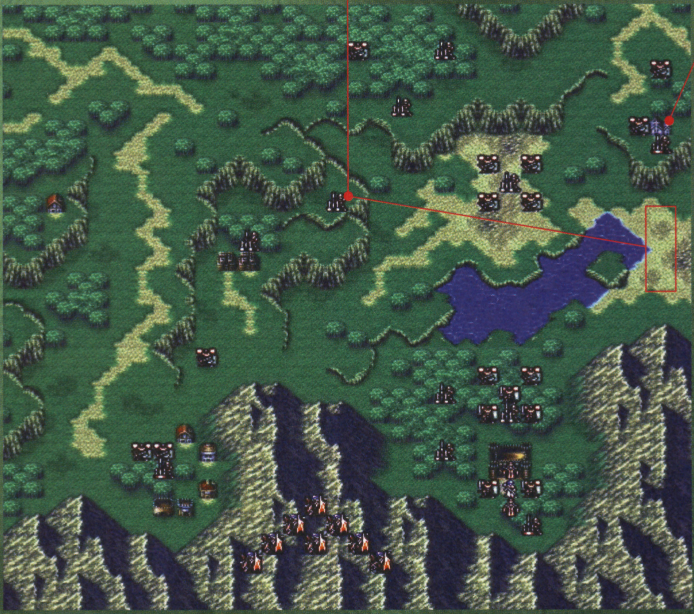
ポイント2

こんな端っこにポツンとある教会。アーチの数も半端ではないので、無傷でたどり着くのは難しい。いったい、その労力に見合うものがこの教会にあるのか？　答えはある、だ。レアアイテムなどはもらえないが、ある人物が訪問すると、アッと驚く事実とともにアッと驚く展開になる。どの人物かは教えられないが、ヒントだけ言うと、あるひとの婚約者だ。



ボス戦1





傭兵のドラゴンナイトたちのボス、セイメトル。こちらが近づかない限りは動かないが、攻撃範囲に入ると、ドラゴンナイト全員で襲いかかってくる。全員ナイトキラーを装備しているので、騎馬ユニットを戦わせるのは危険。ここは魔法か弓で攻撃しよう。となると、ロナンかアスベル、サラあたりが適任か。ドラゴン軍団に近づくときは必ず森に乗るように。先制攻撃をし掛けられるので、1ターンは持ちこたえなければいけないからだ。ドラゴン軍団はセイメトルさえ倒せば、勝手に離脱する。

ボス戦2



こちらはビショップのフラウス。なんと言っても、スリープ効果を持つブリザードがやっかい。サイレスは通用しないので、回避してくれることを祈るしかない。幸い、砦の周りは森なので回避しやすいといえばしやすい。ただ、最初はブリザードを装備しているため、接近戦に持ちこめば楽勝。ブリザードを食らいたくなければ、ワープで送りこんでしまうのも手だ。ただいきなり捕らえることはできないので、ある程度周りの敵を倒してからにしたほうがいいぞ。

敵データ

	所持アイテム
●フリージ兵	
ポイズンアーチ×4	ポイズンアーチ
ロングアーチ×4	ロングアーチ
アイアンアーチ×3	アイアンアーチ
アクスアーマー×12	バトルアクス、ハンマー、きずぐすり
ソードアーマー×5	グレートソード
プリースト	スリープ、リザーブ
ビショップ	サンダーストーム、サンダー、リブロー
フラウス（ビショップ）	ブリザード、トルネード、リザーブ
●トラキア兵	
ドラゴンナイト×7	ナイトキラー、てやり、きずぐすり
セイメトル（ドラゴンナイト）	キラーランス、てやり、きずぐすり

入手アイテム

せいすい、ぎんの剣

●道具屋	
きずぐすり	600G
どくけし	1500G
サンダー	3200G
ウィンド	2200G
●武器屋	
ぎんの剣	4200G
ぎんのやり	4000G
ぎんのおの	4200G
ぎんの弓	4000G

[第22章] 渡河作戦

最強の布陣

いよいよマンスターまであと一歩というところで,とんでもない敵が立ちはだかった。オルエンの兄であるラインハルトと、マリータを逃がしてくれたサイアス司祭である。とくにサイアスは指揮能力が10もあるため、全体的にこちらの攻撃は当たりにくく、敵の攻撃は当たりやすくなっている。したがって、ここでの課題はサイアスをどうするかだ。じつは、サイアスの攻撃範囲に入るとボスのコーエンが退却命令を出す。このことを頭に入れておけば楽になる。またオルエンはラインハルトに話しかけることができる。このふたつを利用しよう。

まず、ワープでオルエンをラインハルトの元に送り、話しかけたらレスキューでリーフたちの元へ戻す。以上の方法で、ふたつの課題をクリアーできてしまう。ワープ、リワープ、レスキューの杖をうまく使うことが、安全にクリアするためのコツだ。レスキューをミスしてしまったら、あきらめてリセットだ。

ボス戦

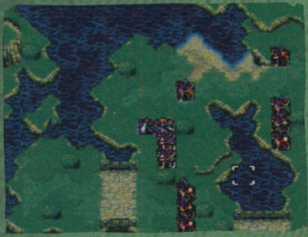




コーエンは接近すると、ブリザードとマスターランス、離れているとバサークで襲いかかる。バサークはレストで回復できるのでいいが問題はブリザードだ。眠らされたら死亡確定なので、カリンかディーンにかついでもらい、一気に接近して次のターンで倒すか、砦近くの森でブリザードをかわし、つぎのターンで接近して倒すかのどちらかだ。前者は下手するとマスターランスで攻撃されるし、後者はブリザードを食らう危険性がある。どちらにせよ、リスクは大きい。だが、ブリザードを装備している状態で接近できたなら倒すのは余裕だ。やはり、アスベルのグラフカリバーが確実かつ安全。

ポイント3





一番左の橋を渡った小さい島は唯一アーチからの攻撃を受けない場所だ。なので、時間がかかってもいいから、飛行ユニットを使ってこの島にリーフ軍を輸送しよう。そして、ゲルブリッターが動く前に砦を占領すること。この砦に乗れないとラインハルトどころか、ただのマージナイトにすら勝てない。ラインハルト、サイアス、コーエンの3人の指揮効果によって敵は圧倒的有利になっているのだ。砦に直接間接どちらも可能なユニットに武器を余分に持たせた配置。これでゲルブリッターを迎え撃て。

ポイント1





ワープ→攻撃→レスキューという連携プレイの見せどころ。川の向こう側で待ちかまえているアイアンアーチは、この方法で倒そう。このとき、倒す順番としては、まず真ん中、つぎに下を倒して民家を訪問。最後に一番上という具合だ。このマップにあるふたつの民家ではワープとレスキューがもらえるので必ずもらっておくべし。ここでは足りなくなることはあっても、持ちすぎということはない。また、最低でもワープとレスキューが使えるキャラクターをふたりは用意しておくこと。余裕があれば3人がいい。



ポイント2



向こう岸に足を踏み入れると、サイアスの指示で、一番左の橋が落されてしまう。といっても、その橋はロングアーチのエジキになるので、使わないとは思う。しかし、恐いのは橋が落されてしまうことではなく、ラインハルト率いるゲルブリッターが動き出してしまうことだ。はっきり言って、かなり有利な条件にならない限り、ラインハルトに勝つことは難しいので、橋を落すならよく考えてからにしたほうがいいぞ。回復は済ませた? 武器は余分に持った?回避率は高い?

敵データ

●フリージ兵	所持アイテム
ロングアーチ×6	ロングアーチ
アーチナイト×3	ロングボウ
ランスアーマー×9	てやり
アクスアーマー×5	バトルアクス
ソルジャー×5	てやり
アーチャー×5	ショートボウ
マージ×2	サンダー
プリースト×2	ライブ
ビショップ	サンダーストーム、エルファイヤー、リブロー、きずぐすり
リスト(ジェネラル)	キラーランス、どくの弓、きずぐすり×2

入手アイテム

せいすい、ワープ、レスキュー

●道具屋	
リライブ	2300G
エルファイヤー	3200G
ライトニング	3200G
とびらのかぎ	500G
ナイトプルフ	8000G

●武器屋	
キルソード	3800G
キラーランス	3000G
キラーアクス	2000G
キラーボウ	3200G

脳内で朝日が輝きだす。何か巨大な生き物の腹から外を見ているような感覚。”樹木“から見た景色ではない。通常は、記憶者の主観を通して経験が認識され、記録される。しかし、ヘンポリオールによる植物の記憶は、植物の主観を通したものではなかった。植物は、自分に影響を与えた存在の主観そのものまでをも記憶していた。植物に個という感覚はなく、そのため主観もない。それゆえか、主観なき植物は、他者の主観そのものを記憶する力を持っていたのである。それは、精神感応力を連想させる、特異な記憶能力だった。男の脳内で、何者かの腹から眺めた景色が展開された。視点が揺れ、ドシンドシンという足音がする。男は気づいた。あの黄色い巨人の腹にあるヘンポに自分が同化していることに。巨人の下腹部のでっぱりの語源が、この植物の記憶物質ヘンポリオールだったということに、男はようやく気づいた。おそらく、かつてこの”実“を食べた者の多くが巨人の下腹部のでっぱりから見える景色の記憶を受取り、ヘンポリオールによって同化する場所、という意味でヘンポと名付けたのだろう。男は、そう納得した。

続いて、男は、巨人の色、黄色という色彩について想いをはせた。黄色は、視覚効果の点で、注目度の高い色である。全ての色相のどの色よりも明るい発色を示し、本来の大きさより巨大に見える膨張色としても他の色をしのぎ、本来の距離以上に飛びだして見える進出色としても他の追随を許さない。つまり、注目性も高く、巨大さを誇張し、視覚的伝達効果に優れた色なのである。巨人の色が黄色であるということが、単なる偶然とは思えない。男は、目を閉じ、ヘンポリオールがもたらす記憶を楽しみながら、そう考えていた。

この夜以来、男は毎晩のように、この”実“を食べるようになった。記憶の最後はいつも同じだった。巨人の死と、その行動の詳細なデータ。こうした植物の持つ記憶能力の詳細さに驚愕し、巨人の行動の内容に驚嘆した。巨人の命は、一日限り。しかし、日々生まれる巨人は、何かの目的を受け継いでいるように思えてならなかった。前日の巨人の行動は、翌日の巨人の行動へと受け継がれ、その巨人の行動は、明日の巨人の行動へと受け継がれる。肉体の命は短い。しかし、受け継がれる想いは永遠なのかもしれない。自分たち人間が、一人の力では成し遂げられないような仕事を、何世代にも渡って成し遂げようとするように、巨人もまた、何世代にも渡って何かを成そうとしているのだろうか。

植物は、生命としての存在時間が長い。しかし、ヘンポリオールによる記憶からすれば、主観的な目的を代々受け継いでいくような生き方はできないだろう。伝えていくべき個の主観を踏まえた目的がないからだ。男は、考えた。自分は誰かに受け継いでもらわねばならないような壮大な目的のために生きているか。誰かの想いを受け継いで生きているか。自分の想いを受け継いでくれる者が身近にいるだろうか。

ヘンポリオールは短時間で代謝される。と、同時に、男の海馬から、植物の記憶が消失する。男はパチリと目を開け、明け方の浜辺から、村に向かって歩いていった。生きる目的を探すために。何かを受け継ぎ、誰かに受け継がせるために。それが、生きる意味だと単純に思い込んで。再び、朝日が上り、”樹木“に、小さな花が咲いた。夜には、新たな記憶の”実“が熟すことだろう。その”実“は、誰の口に入り、そのヘンポリオールは誰の脳に入り込むのだろうか。そして、それを食べた者は、どのような考えを抱くのか。

”樹木“は、記憶に残らない意識で考えた。成り行き任せで気楽にやろうよ、と。



新城健一（しんじょう・けんいち）一九六八年 東京生まれ。三十一歳。『Neo ATLAS2（アートディンク）』のシナリオに参加。『眠ル繭（アスミック・エースエンタテインメント）』のシナリオを担当。月刊ファミ通WAVEにて、小説『INAHOラボ・サードアイズレポート』を連載。攻略本（アスペクト）二十数冊の主にシナリオ面を担当。

記憶の果実

～ヘンポリオールのもたらす幻覚作用に関する考察～

文　新城健一
絵　ラランスー・プーポ・ラボ

男はカラカラの頭を抱えながら、その実が熟す時を待っていた。浜辺に生える〝樹木〟は、海水を吸い上げ、光合成の果てにヘンポリオールという物質を作り上げ、その〝実〟に蓄積する。ヘンポリオールは、食した者の、脳の海馬に作用する。特定の生物の行動に敏感に反応し、その影響を受け、成育し、枯れる。〝樹木〟は、そうした影響を記憶していく。その〝樹木〟の記憶物質こそ、ヘンポリオールと呼ばれるものである。ヘンポリオールとして蓄積された〝樹木〟の記憶は、食した者の海馬へと、短期記憶としてコピーされる。

〝樹木〟の記憶形成は極めて興味深い。たとえば、植物に視覚はないが、空気振動によって音波を感じている。約2ヘルツ、70～80デシベルという人の会話に近い音を浴びると、植物の成長ホルモンであるギベレリン酸の合成が誘導され、成長が促進されるという事実がある。植物は、聞いているのである。また、地表を伝わる衝撃も感じている。触覚があるからだ。ハエジゴクやオジギソウなど接触によって動き出す植物や、壁につたを張る植物の例からも分かる通り、触覚というものが備わっている。風などの刺激に対抗するために衝撃を受ける部分の組織を強化する植物の仕組みは、触覚があるからこそ可能となる。さらに、植物には嗅覚もある。山火事などによって発芽促進する植物は、煙の匂いを感じて発芽を開始している。虫の攻撃を受けたトマトなどは、メチル・ジャスモネートという物質を分泌する。と、この匂いを感じた直接攻撃を受けていないトマトまでもが防衛メカニズムを発動させることがある。明らかに、嗅覚が存在している。驚くべきことに、植物は、味覚をも持っている。トウモロコシの根に寄生するウィッチウイードは地中で獲物（根）を探し回り、巧みに発見し、水やミネラルを吸い取る。ある種の植物は、芋虫などの外敵に葉を食われると、芋虫の唾液の味に反応し、芋虫を攻撃する天敵が好む香を放つインドールやテルペンといった揮発性の物質を分泌する。いずれも、味を感ずることによって、反応が起きている。分泌される物質などは植物によって異なるが、こうした感覚器のほとんどを植物が共通して持っていると考えられるのである。ヘンポリオールによってもたらされる記憶は、こうした聴覚、触覚、嗅覚、味覚という、植物の四大感覚に基づいている。

だが、ヘンポリオールによって得られる記憶は、視覚的なイメージを伴っている。これは、植物四感によって得られた情報を、人の脳がビジュアル化して認識しようとするからである。植物の記憶の映像的翻訳によって得られる脳内イメージこそ、ヘンポリオール摂取時に見ることのできる、映像の正体なのである。

海辺に生える〝樹木〟は、日没と同時に熟した実をぽとりと落とす。カラカラ頭の男が、闇の満ちてきた浜辺で実を食べる。じゅるり。果汁があごを伝って砂浜にしたたる。ヘンポリオールのしずくが、砂浜に吸収されていく。男は、目を閉じて、身体を横たえる。

ポケモン シェルター

ポケモンカルチャー最前線



平成11年11月11日11時11分11秒を乗りきり、ポケモン文化を21世紀に伝えるシェルター開設！ ポケモンファンのオアシスであり、ポケモン好きなオトナの隠れ家であり、ポケモンを知らないオトナの駆け込み寺でもあるのだな。

Today's Special

第3回ポケモンスナップフォトコンクール結果発表

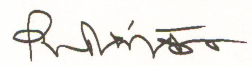
親愛なるみなさま

ポケモン愛好家のみなさま、こんにちは。今日、ここに第3回ポケモンスナップフォトコンクールの審査結果を発表できることは、私にとってたいへんな喜びです。

前回までにみなさまから寄せられた作品には、野性のポケモンの知られざる生態が生々しく記録されており、それが現代のポケモン学の研究に大いに貢献していることは、みなさまもご存じのとおりです。今回も、貴重なスナップが数多く寄せられ、学者たちの期待が集まっています。また、なかには極めて芸術性の高い作品や、エンターテイメントと言っても過言ではないものもあり、それらは審査委員長をつとめた私の目を楽しませてくれました。

ご覧のみなさまにおかれましても、ときには百科事典を見るような、ときには美術書を見るような、そしてときにはコミックを見るような体験をなさることでしょう!!

ポケモンアイランド自然保護運動推進協会 会長
ポケモンフォトコンクール審査委員長
ライモアン・ケポンド







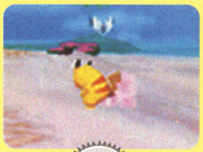
金賞

『人生につかれたニャー』

兵庫県伊丹市　常陰太輔（19歳）
●エリア：ビーチ　●被写体：ニャース

この世を去る覚悟を決めたニャース!?　といっても、電車はいつまでたっても来ませんけど。

不況、リストラ、世紀末……といった時代の空気を、みごとに反映した1枚です。被写体が明るく元気なキャラクターとして知られているだけに、せつなさがこみあげます。同時に、被写体のおかげで、救いのある作品にもしあがっています。ニャースなら、「電車が通ってないのを知ってて、"死んでやるのニャ！"とか言って誰か脅かしてるんじゃないの」とか、「のんきに昼寝してるだけでしょ」という見方もできるからです。（審）



銀賞

『ぷぅ』

神奈川県相模原市　北村隼人（14歳）
●エリア：ビーチ　●被写体：ピカチュウ

ビーチでの想い出です。

お下品で単純な笑いですが、これこそが老若男女や国内外を問わずに受け入れられるセンスなのです。また、ハガキにはこの作品が3枚も並べて貼られていたのですが、この斬新な手法も、強烈なインパクトを生み出したと言えましょう。次回は、隣でドードーが気絶している作品に挑戦してみてください。（審）



銅賞

『うらしまたろう』

茨城県ひたちなか市　照山保彦（38歳）
●エリア：けいこく　●被写体：ゼニガメ

ポケモンフード、イヤイヤボール、ポケモンのふえをすべて駆使。15分くらいかかって撮りました。苦労しました。

むかしむかしのお話。手も足も出ないカメをいじめていたのは、2匹のカメでした……。受賞の決め手となったのはコメントですが、作品自体もたいへんハイレベルです。ゼニガメたちが遊んでいるという、珍しいシーンの撮影に成功しているだけでなく、よーく見るとそのうしろにゴローンとマンキーも写っています。（審）

第4回ポケモンスナップフォトコンクール応募要項

ご好評をいただいておりますポケモンスナップフォトコンクールですが、早くも第4回の開催が決定いたしました。ポケモンアイランドにて、コンクール用指定カメラ『ポケモンスナップ』にて撮影した写真を現像して完成はがきに貼り、住所・氏名・年齢・性別・作品名・被写体の名前と写真を撮ったエリアの名前・作品に対するコメントをお書き添えのうえ、つぎのあて先までお送りください。締め切りは平成12年1月17日(当日消印有効)です。なお、優秀作品は『ファミ通64＋』にて紹介する予定です。

あて先　〒151-8720　東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキーファミ通NP編集部　ポケモンフォトコンクール係



金・銀・銅賞受賞者には、ゲームボーイ用ソフト『ポケットモンスター金』と『ポケットモンスター銀』(任天堂)をセットにしてプレゼント！

(賞品提供：(財)ケポンド財団)

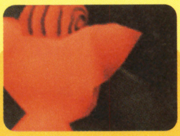




もう一歩で賞、審査員特別賞を受賞のみなさんには、『ポケモンバッジ151』(ポケモンセンターにて発売中)全151種類のなかから、どれかひとつをプレゼント。選択はこちらにおまかせください。

(賞品提供：(株)ポケモンセンター)

もう一歩で賞



『父ちゃんはなー……』
佐賀県鹿島市　中原規之(17歳)
火山のロコン。
いろんなシーンを連想させる
1枚だと思う。



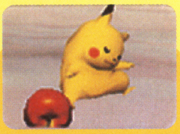
『なんでやねん!!』
東京都小平市　井上真知子(15歳)
ちなみにボケがヤドラン、
ツッコミがコイキングです。



『激写！ たまごの正体!?』
北海道白老郡　川西真人(15歳)
ラッキーのたまごが孵化!?
なんとイーブイが出てきた！



『ハマってまーす』
愛知県西尾市　須田亮平(15歳)
ボクはポケモンスナップに、
エレブーは発電機に……。



『あんちゃん、もう飽きたぜ』
神奈川県相模原市　佐藤巧(19歳)
やれやれ、またかよ。
しょうがねぇな、喜んでやるか……。



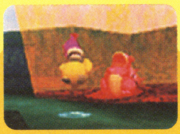
『もう、食べられませ～ん』
宮城県石巻市　三浦颯人(3歳)
ドガースがスゴい顔をしてました。
(最年少受賞です　審)



『Let's Dance!』
熊本県球磨郡　松永弘子(16歳)
エンジン全開、ノリノリ!
子供、落とさないでね。



『指揮者コダック』
長野県上高井郡　石崎幸代(30歳)
お立ち台の上で、背筋を伸ばし、
指揮をするリリしいカレ。



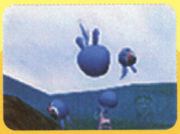
『のけぞるまぬけポケモンズ』
東京都東村山市　石田浩一(30歳)
ちなみにヤドランのしっぽの
シェルダーもイイ顔してます。



『ピカチュウ空中散歩』
千葉県柏市　横山美和(36歳)
かわいいアップ☆
腱鞘炎に耐えながらがんばりました。



『ちょっとだけヨ』
埼玉県入間市　津久井浩一(27歳)
青い空の下、開放的な気分のなかで、
ダイタンなポーズ。



『ニョロモが4匹』
兵庫県三田市　鬼城泰典(11歳)
草むらには3匹しかいないのに、
4匹同時に写したゾ！



『あ! なにか落ちた……』
千葉県船橋市　海老原恵美子(41歳)
チョーでかく撮れたでしょ？
(タイトルもウマい　審)



『食べられるヒトデマン』
千葉県船橋市　橋本勝興(14歳)
はたして、ひとくちでパクッと
いけるのでしょうか。



『シッポいただきっ!』
長崎県佐世保市　早岐美香(9歳)
かぶりつきです!
(隣の作品と合わせてご覧あれ　審)

審査員特別賞

『ヒトカゲたちのサッカー』 **北海道札幌市　東千鶴(27歳)**
全7枚の大作です。(この道を極めてください　審)





『フシギな写真？』 **高知県高知市　谷マコト(21歳)**
ついにタテ撮りに成功!? (柔軟な発想がグー　審)



「ポケモンスナップユーザーギャラリー」のURL　***http://www.nintendo.co.jp/***

任天堂ホームページの「ポケモンスナップユーザーギャラリー」を見て

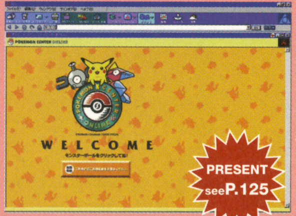
文:ライモアン・ケポンド

先日、ネットサーフィン中に、興味深いサイトを発見しました。任天堂ホームページの『ポケモンスナップ』コーナーに、シールプリントを紹介するギャラリーが開設されていたのです。このギャラリーでは、シールプリントを一般から広く公募しています。そして、寄せられた作品はもれなく展示されます。すでにギャラリーにはいくつかの作品が展示されており、作品は大きく引き伸ばされ、豪華な額縁に収められていました。

なんでも、任天堂ホームページ特製マウスパッドや、『ポケモンスナップ』オリジナルグッズの当たる企画も用意されているということです。みなさまも、私どものポケモンスナップフォトコンクール同様、こちらにも出品なさってはいかがでしょうか？ そして、なんと！『ポケモンスナップユーザーギャラリー』よりオリジナルの「ポケモンスナップ特製カメラセット」を64＋の読者10名方にプレゼントしていただけることになりました。応募資格は第4回フォトコンテストの応募者とさせていただきます。応募先はP106の応募要領を御覧ください。



A



B



1



2



3



今回は東京、大阪につぐポケモンセンターの新店舗
『ポケセンオンライン』を大紹介！

流行ポケモン通信

『ポケセンオンライン』という名前で想像のついた方も多いと思うが、このポケモンセンターはインターネット上に店舗をかまえているのである。AOLの会員であれば、いつでも全国どこからでも店を利用できるゾ。

店のなか(!?)は、ゲームボーイ版『ポケットモンスター』に登場するポケモンセンターと、東京や大阪にあるポケモンセンターの両方を彷彿とさせる雰囲気。ここで、ポケモンセンターオリジナルグッズや、人気ポケモングッズを購入することができるのだ。

目玉商品は『ゲームボーイカラー ポケットモンスター金銀記念バージョン』、『おっきなカビゴン』といったところ。以前に紹介した『ポケモンバッジ151』もラインアップされているので、毎月東京や大阪の店に行くのはキビシイというひとでも、コレクションを完成させることができそうだね。商品ラインアップは毎月入れ替わるので要チェックだぜ！

AOLに入会するには?

『ポケセンオンライン』を利用するには、AOLの会員になることが必要。加入方法の問い合わせや、AOLが無料で100時間も体験できちゃうCD-ROMが欲しいひとは、つぎのところへ電話してみて。

AOLジャパンCD-ROM受付センター
0120-37-9980
受付時間：午前9時～午後9時

また、100時間無料体験CD-ROMを、ポケモン★シェルターでも20名様にプレゼント。

あて先：〒151-8720 渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキーファミ通NP編集部
ポケモンシェルターポケセンオンライン係まで

A トップページ。なるほど、ポケセンオンラインのシンボルはポリゴンとコイルか。トウキョーではヒトカゲ＆ニョロゾ、オーサカではニャース＆ゼニガメと、特色出てるよね。

B 買物をするのはココ。まさにポケモンセンターなインテリア(!?)でしょ。棚をクリックすると商品が表示され、さらに詳しい商品説明を受けることもできる。ゲーム感覚だなぁ。

1 光の加減や見る角度によって、金にも銀にも見えるという、不思議なボディカラーが魅力！『ポケットモンスター金・銀』で主人公の最初のパートナーとなる3匹もデザインされているよ。『ゲームボーイカラー ポケットモンスター金銀バージョン』 6,800円 11月21日発売予定

2 大きなカビゴンのぬいぐるみ。形容詞は、カビゴンにもかかっているし、ぬいぐるみにもかかっている。つまり、大きなカビゴンの、大きなぬいぐるみなのである。わかった？『おっきなカビゴン』 19,800円 発売中

3 アメリカでも大ブレイク中のポケモンカード。基本はスターターパックとすぐにプレイできるようにあらかじめデッキが組んであるテーマデッキ。“ザップ”、“ブラックアウト”、“オーバーグロウス”、“ブラッシュファイア”など。各種拡張パックも豊富にそろっているから集めてみては？ 『ポケモンカードUS版』 スターターセット 1,380円 テーマデッキ 各1,480円 拡張パック10（10パックセット） 3,800円 発売中

全国1億6000万人ポケモンカードファンの皆様！
2ヵ月続けてカードです。

先月号では、デッキの組み方を解説した。
しかし、アレで説明が終わるほどカンタンなものではない。
デッキの世界は奥が深いのだ。



1

カード虎の穴

デッキを組む際のルールに乗っとって、テキトーにカードを組み合わせれば、一応デッキはできあがる。しかし、テキトーに作ったデッキが、ゲームで強さを発揮してくれるとは思えない。それに、自分らしさも反映できない。

そこで筆者は、ポケモンカードジムのジムトレーナーの助けを借りながら、自分だけのデッキを組んでみることにした。筆者はスターターのほかには『拡張パック第4弾 ロケット団』しか買っていないので、どうやったってロケット団色の強いデッキになるだろー。これで“自分らしさの反映”は、とりあえずクリアー。

あとは、それなりに戦える強さが欲しいところだが……。「全60枚中、たねポケモンカード＋進化カードを20枚強、エネルギーカードを20枚強、トレーナーカードを20枚弱の割合で構成するのが目安です」とはジムトレーナー。「このバランスなら、ゲーム中にエネルギーカードばかりが連続して出て、ほかのカードが出なくて負けた、なんて こともないと思います。逆に、この割合を調整すれば、自分らしさを打ち出すこともできますが」

なるほど、筆者はカードを切るのがヘタなので、割合はセオリーどおりにしておこう……。さて、まずはたねポケモンカードから選ぼうかな。わるいアーボックは絶対入れたいし、わるいリザードンとわるいギャラドス、わるいヤドランもハズせない。「それだと草、炎、水、超の4つのエネルギーカードが必要になるでしょ。デッキに組み入れるエネルギーカードは約20枚って決めたんだから、各5枚ずつってことになってしまう。コレだと、必要なエネルギーカードがなかなか出ませんよ。いま、場に出ているのは水系ポケモンなのに、炎と超のエネルギーカードしか出なかったら困るでしょ。そのためにも、タイプは2種類＋無色くらいまでにとどめるべきです」

そのアドバイスにのっとってできたのが上のデッキ。参考になるかな？

キミもロケット団!

『拡張パック第4弾 ロケット団』と、『ジム拡張第1弾 リーダーズスタジアム』、『ジム拡張第2弾 闇からの挑戦』に入っているロケット団関連のカードを使って、わるそうなデッキを組んでみないか？

●デッキの内容とコンセプトを明記の上、
〒151-8720 渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキーファミ通NP編集部
ポケモンシェルターR団係まで

1 筆者のロケット団デッキの内訳

たねポケモンカードはイーブイ×3、ゼニガメ×3、ワンリキー×4、サカキのニャース×1、マンキー×1、コラッタ×2。進化カードはわるいシャワーズ×2、わるいカメール×2、わるいゴーリキー×3、わるいカイリキー×1、わるいラッタ×1。エネルギーカードは水×7、闘×9、無色のニコダマ×1、きずぐすり配合エネルギー×1、なんでもなおし配合エネルギー×3。残り15枚は、すべてロケット団関連のトレーナーカードだ。

**もうすぐ“ポケモン金(銀)”の発売ですね。
朝早くからお子さんにねだられて
コンビニに予約にいったりしませんでしたか？
そんなおと一さんやおか一さんにお届けします、
大人のためのポケモン講座。
あっ、もしまだの方はお早めにご予約を。**

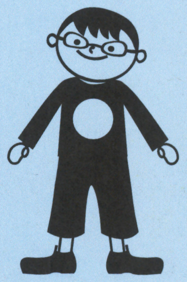
前回はアニメ版からポケモンの物語の設定について考えてみました。世界中の子供たちにブレイクした理由が少しだけ隠されていましたね。そして今回はポケモンの世界観についての考察です。そこには伝統的なファンタジーに共通する要素がみられる一方で、現代社会の持つ歪みまでもが浮き彫りにされます単なる子供のアニメだからなんてバカにしないで、よくよく観察してみるもんですね。答えはどこにでもあるんです。見つけられるかどうかはあなた次第です。ポイントは“曇りなき眼”です。え？ どっかできいたセリフだって？
気にしない気にしない。ひと休みひと休み。



大人のための ポケモン講座

第5回・アニメ版 そのに

講師／長尾 剛



理想の世界

子供が自らの子供性を自覚する——自分は大人ではなく子供である、という自我を持つ——とき、そこには当然、自らの存在意義と対比させるべき“大人の世界”がある。子供はそこで「大人の世界＝人間社会」の素晴らしさや温かさに憧れと敬いの念を持ち、それと同時に、そこにある過ちや欠陥を感じ取る。そうした体験が、その子供の“自らの未来に対する、新たな高みへ向かう夢”を育むのである。「こんな大人になりたい」「こんな世の中を作りたい」……というように。（言うまでもないながら、これもまた「何かをしたい」という子供の願望の発現であり、子供が子供として生きることの喜びの一つである。）

優れた児童文学（そのメディアは小説でもアニメでもマンガでも）とは、主人公のそうした体験（大人世界との接触）が物語の中に描かれ、作品の受け手である子供がそれを主人公と共有できるものでなければならない。たとえば、あのテレビアニメの名作『アルプスの少女ハイジ』において、主人公ハイジが大人の都合に翻弄されながらも、一方で“優しく雄々しい大人”として彼女を常に包み込んでいた「おじいさん」の存在が、作品にしっかりと描かれていたように。（ちなみに、このアニメは一八八〇年のヨハンナ・シュピリの小説を元にしているが、原作はやや通俗小説のきらいがあり、日本のテレビアニメ版のほうが文学性において優れている。）

大人たちの役割

しかし、テレビアニメ版『ポケモン』の場合、サトシの旅では、そうした「自分の将来への夢を育む契機となってくれる大人」との出会いが、ほとんどないのである。たしかに、毎回の物語の中で、さまざまな“ポケモンに関係する大人たち”とサトシは出会っている。しかし彼らはたいてい、サトシと同様のポケモントレーナーであり、つまり“子供であるサトシと同じ存在”でしかない。言い換えれば、サトシは彼らとの出会いの中で“新たに得るもの・学ぶもの”が、本質的にないのである。それは、ポケモンへの愛情とかバトルの楽しさとか“サトシがすでに解っていることの確認”でしかない。これでは彼に、新たな高みへ向かう夢が生じる契機は生まれない。

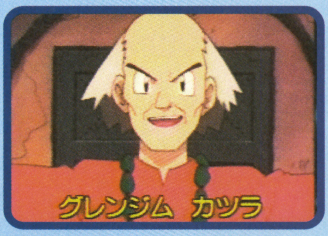
いや、そもそもポケモンに関係する登場人物は、それゆえ年齢に関係なくすでに大人ではない、と言える。なぜならポケモンを集めたり育てたり、また研究したりという行動は、人間社会の生産や秩序の維持と没交渉の趣味的行為であるという意味において、まったく子供の行為だからである。

子供にとって良き大人とは、人間社会の生産や秩序を支える「大人性」を確固として持ち、なおかつ、ここまで再三述べている「子供性」をも残している人なのだ。たとえば、日頃は堅実に仕事に勤め、休日にはラジコン遊びを楽しむような人。こうして大人性と子供性の両方を発揮することで、人は社会を支えながら自分の心に潤いを持ち続けられ、充実した人生を築ける。子供はそんな大人と接することで、人の生き方を学ぶのである。

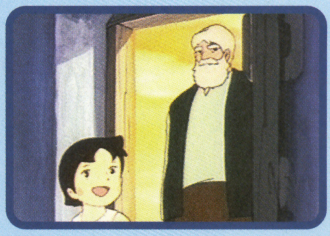
大人性の欠落

要するに、テレビアニメ版『ポケモン』に登場する大人たちは、ポケモンと関わるという形で良き子供性を示しており、それはそれで結構なのだが、その一方で、あるべき大人性をほとんど見せていないのである。これは、良き大人が「いない」と言うよりも「いるはずなのに作品に描写がない」と言うほうが、当たっているだろう。さらに言うなら「サトシがそうした良き大人と出会えない」ことは、サトシにとって不幸なことだし、また、サトシと自分を重ねてアニメを観ている子供達にとっても不幸なことである。

ただし、本年夏に公開されたアニメ映画版『ルギア爆誕』では、究極の子供性のカタマリであるジラルダンを否定的に描く一方で、その対比として何人かの登場人物（オーキド博士やロケット団など）の大人性をはっきりと描いていた。これは高く評価できる。（映画版についての論評は後日述べたい。）今後のテレビアニメ版でも、「大人がどう描かれるか」という点に注目していきたい。



『ポケットモンスター』に登場する大人たちとサトシとの関係は多くの場合、対等である。それは言いかえればサトシたちの社会へのかかわり方と一致している。彼らのコミュニティーはどの社会に属することなく、つねに旅人として存在し、そして戦い続ける。写真はジムリーダーのカツラ。



ハイジにとって“おじいさん”は保護者であり、よき理解者であり同時に理想的な人格を持つ大人として存在している。ただしサトシのように社会的に自立した人格ではなく、あくまでも大人に従属する存在として描かれている。両者の違いには社会背景の変化が感じられる。

メーカー／コナミ　価格／7,800円　ジャンル／スポーツ　128メガ　バッテリーバックアップ　コントローラパック対応　64GBパック対応

最終回記念!!

『パワプロ』シリーズ 開発チーム

ダイヤモンドヘッドインタビュー

半年に渡って『パワプロ6』を遊び尽くすべく連載してきたパワスポもいよいよ今回で最終回。と、いうことで先月の予告どおり『パワプロ』シリーズの産みの親、ダイヤモンドヘッドの面々に『6』を振り返っていただいた。どうぞご堪能ください。



【プロデューサー】
赤田 勲 氏

シリーズ当初から開発に携わるダイヤモンドヘッドの"えらい人"。好きなチームは地元の阪神とオリックス。とくにグリーンスタジアムには観戦に訪れることも多く、球場でユーザーに声を掛けられることもあるという。ちなみにお子さんも少年野球で活躍中だそうだ。



【ディレクター】
豊原 浩司 氏

『6』ではプログラム全般、とくにロング画面や操作系を担当。ダイヤモンドヘッドの"こだわり派"。やはり阪神と担当チーム、ロッテのファンだそうだ。公式ホームページでは"TOY"さんとして貴重な情報が詰まったコラムを連載されている。要チェックだ。



【ディレクター】
谷渕 弘 氏

主にアップ画面とサクセスモードを担当されている。ひいきにしているのは、これまた阪神と担当チームの福岡ダイエー。このたびは、どうもおめでとうございます。日本シリーズが楽しみな谷渕さんの入魂作『6』並びにPS版のサクセスモードについては本文を参照されたし。

『6』は対戦のバランスに時間をかけた

——開発チームが大阪にあるせいか全体的に西のチームをよく見てらっしゃるなあって感じはしますよね。

赤田　資料的に多いですから。やっぱりこっちの新聞読んでるんで、こっち中心に。

豊原　1日遅れで東京の新聞も取り寄せてますけど。

——でも、今回PS版もやられるようになりまして、もう1年中ずっとサイクルみたいな感じになりますよね。

赤田　でも前からもう。ここ6年、これしかやってない。

——野球に関してはそこらの記者より知っているとか。

赤田　僕らは直接話するわけじゃないんで。記者の人が聞いた話を読んでるだけなんで。それを蓄積してるだけで。選手に直接会えることはないんでね。

——『6』の開発でいちばんの狙いはどのへんですか。

谷渕　『6』はバランスを見直したい、というのと。

赤田　サクセス中心になってたのを対戦のほうに戻したい。それでペナント強化でドラマティックペナントを入れたっていうのが流れなんですよ。

——『5』のユーザーの声とかはどうだったんですか。

豊原　打てなくなったとかはあった。

谷渕　『4』が結構飛ぶんですよね。『5』がその影響を受けて飛びにくいというか、ホームランが出にくいバランスだったんで、『6』はその真ん中っていう感じの。

豊原　『5』は僕ら対戦してもホームランほとんど出んかったもん。僕らがヘタっていうのもあるけど(笑)。

——僕は最初横浜を相手に対戦して。

谷渕　横浜メチャメチャ強いでしょう(笑)。

——ひとりランナー出すと、来る打者、来る打者ミートカーソルが広がるじゃないですか。

豊原　いままであの効果が実感できんかったから。

——それでは『6』の開発で苦労された点は。

谷渕　調整とかに時間がかけられて苦労しないほうのタイトルに入ると思うんですけれど。でもサクセスだけは困りましたねえ。

赤田　サクセスとドラペナも結構、最後のほうまでなかなかうまいこといかなくって、バランスとか。これまでにある分はいままでの積み重ねで結構ね。だから対戦とかは『5』のときはギリギリまで対戦が動かなかったんですよ。反対に『6』は早めに動いたんで、みんな対戦プレイはかなりして。

谷渕　毎日対戦しましたね。バランス変えて。

赤田　ちょっと直球強くした、とかね。

——外野を抜けていって2ベースになるかどうかっていう、あのバランスもかなり調節されてますよね。

谷渕　それはもうかなり変えてはりましたもんね。

豊原　うん。

——まれに脚の遅い選手が打球を速く打ち過ぎるとライトゴロがありますが。

一同　ああ!　ライトゴロ!

豊原　あれはバントヒットを防ぐんで、足の速さを調整したら、今度はライトゴロが出るようになってしまって。

——逆にライトゴロを防ごうと思ったらバントヒットが出過ぎになってしまうっていうのが。

豊原　パワフルでしかならないようにはなってますが。

——あと今回すごくお聞きしたかったのが、開発チームで対戦をやられるときのルールの設定なんですが。

豊原　ほとんどデフォルトのままやけれども。

谷渕　ミットは見せない。

——実際に野球をやっている人に言わせると、キャッチャーのミット見せちゃダメじゃないかとかありますよね。

谷渕　チーム内では見せないほうが多いですよね。

——ストライクゾーンは。

豊原　たまに隠してやるくらいかな。調子も。

谷渕　調子もたまに隠しますね。あれも『6』からでしたよね。だからやってみて。

サクセスは天の啓示をひたすら待つ

——『6』で苦労された部分でサクセスっていうのがありましたけれど、今回は学校が増えましたね。

豊原　それが(苦労の)すべて。

赤田　はじめ作るときに、「できるんか？　こんなに」って。ほんなら「やります」って(谷渕さんが)言うから。

谷渕　しんどかったですね。

——え、ほとんどひとりで？

豊原　ほとんど彼。

谷渕　まあ中心になって、あと何人かでやるんですけど。やっぱり『5』の舞台、高校野球は華がありますよ

さらに深く『パワプロ6』情報をあなたにお届け。[Power Pro Sports]

パワスポ

プロ野球も残すは日本シリーズのみ。とはいえ、ストーブリーグも移籍の話題など野球ファンの楽しみは尽きません。来年もまた手に汗握る戦いを楽しみに、パワスポもいったん幕を下ろします。



ね。でもつぎどうしようって、まあいろいろ話があって大学野球になったんですけど。大学野球なら6大学リーグがいちばん有名やなあって話になって。6校作るなんて全然考えてなくて、基本的にどんなことにしようかと、お金の要素とか学力の要素とか、『5』の流れがあったんでそういったいろんなものが出てきて。それを6校分けて別々に作るかってなって。こうなったらセリフ変えないかんし、設定とかも全然違うんで、使い回しが利かなくなって。
——各大学でできる選手の特色が絶妙ですよね。
谷渕　全部気合い入れて作ったんで、全部遊んでほしいなと思って。そこを使ったら結構簡単に目指す選手が作れるぞ、っていうようにしたかったですしね。
——それでPS版では社会人編。
豊原　そっちのほうもほとんど彼が。
赤田　社会人編のほうがもっと大変だったでしょ。
——そうですよね。華(がない)っていうので言ったら。
豊原　つぎのことは考えてないもんなあ。
谷渕　そうですね、そのつぎはこれから。
——実際のとこ、まだこれからなんですか。
谷渕　そうですね、いつか天からいいアイデアが降ってくるのを(笑)。
豊原　来るとこまで来たなあ。
谷渕　でも、同じようなもん出したら面白くないですからねえ、なにか新しいものを入れたいですね。
豊原　『6』とPS版と立て続けやったもんなあ。
——これからもしこれが恒例になるとサイクル的にかなり厳しいものはありますよね。
赤田　でも、発売する時期は決まっていますからね。
谷渕　なんとか面白いものを作らないと。

選手データの作成は苦労が尽きない

——『6』の発売後はどういった声がありましたか。
谷渕　直球速いなあ、とかね。あとはサクセスの攻略がババッと始まって。
赤田　最初みんな迷ってましたね。どの大学を選んでいいかっていうのがね。
谷渕　野球部分に関してはなんか聞きました？
豊原　いやあ。
谷渕　あんまりないですよね。まあ、誉めてくれるのもあんまりないですけど(笑)。
——でも『6』って本当に対戦部分がすごい。
谷渕　いい線まで行ったかなって感じはしますね。
——つぎはどうなるのかっていうのも思いますが。
谷渕　まあ、バランス崩さんようにって感じですかね。
——選手データの話も多いんじゃないですか？
豊原　それはもう毎作。
——それぞれ担当のチームがあって。
赤田　みんなでよってたかって擦り合わせをする、というよりはけなし合いですかね。
豊原　あれツラいわ(ボソッ)。
——いま、すっごい実感こもってましたね。
谷渕　『6』のとき、つらかったんですよね。丸2日間、各球団担当が集まって、こうデータを、モニター1個でねえ。
豊原　うん、10人の怒れる男たち(笑)。
谷渕　一応みんなの決めたやつがサンプルロムに入ってるんで、それをひとりずつ見ていくんですよね。
——特殊能力とかもめそうですよね。
豊原　あれは1球団2時間くらいかかるなあ。しんどい2日間やった、あれは。
谷渕　しんどかったですね。みんな資料バーッと持ってきて。決まってるやつは決まってるんですけどね、数字で。
豊原　計算で出てくるのがあるんで、一応。
——どの特殊能力もそういう式みたいなものが。
谷渕　いや、ないのは全然ないですし。あるほうがまだ少ないですね。
豊原　ムード○とか計算で出ないからな。
谷渕　「なんでムード○やねん！」とか言い合いになっても、誰が答えかわからないんで。担当はそのチームみんな好きなんで、どうしても強くしたいんですけど。
豊原　どうしてもインフレ起こすねんな。横浜を少し強くし過ぎたかな。
谷渕　横浜はねえ、強いですよ。アベレージヒッターが強いですよね。
豊原　3人もおるからなあ。最初は4人やったもん。波留についてたんで、それは取って。
谷渕　どうやったらアウト取れんねん、ていうような。『6』はCPUとかもパワーアップしましたしね。
——そうですよね。CPUはかなり強くなりましたよね。
谷渕　一応ズルはしてないですからね、アレ。思考ルーチン的には、通常の考え方でやっている。
——ちゃんと考えてやったら配球とかも。
谷渕　そうですね。スローボールに弱いんですよ、アレ。あと、牽制とかスクイズとかセーフティバント、送りバントとか、細かい部分を強化しましたね、『6』で。
——シリーズ通してる人にはたまらないパワーアップが多かったですよね。
豊原　どうやろ、わりと地味かなとも思ってんけどね。
——細かい部分の改良点を実感しました。

N64のコントローラーは「よぉできてますわあ」

——『パワプロ』ってすごい面白いんですけど、初心者が入りにくい部分も正直あるじゃないですか。作られている立場からすると、どういった入り方がオススメなんでしょう。
豊原　とりあえずキャンプモードの打撃練習の2Pにして、納得いくまで打たしてやる。
——最初にいい思いさせないとダメなんですよね。
赤田　ウチの子どもにやらせてるのは、真ん中しか投げない。そのうち打てるようになるんで、ちょっとずつずらしていくんです。ほしたらちょっとずつついてくる。
豊原　うん、そういうモードをつければ良かってんけどな。ほんまの練習のための。
赤田　考えてたのは、サクセスをうまいこと利用したら。そしたらメインは言葉遊びで、ちょっと練習したら試合はそんなに難しくないんで。
豊原　もしくはホームラン競争。
赤田　気持ちいいですもんね、あれ。
——どうしてもハード自体の普及台数の違いもあって、PS版のほうが販売本数が多いようですが、やっぱりN64で『パワプロ』をやってもらいたい、ってずっと思っていて。
谷渕　はいはい。
赤田　やってる子は両方やってますけどね。でも動きはN64のほうがいい。
豊原　PS版をやるまで、ほんまにN64のあの3Dスティックがあんな性能のいいもんだと思わんかった。
赤田　デュアルショックのほうが真ん中のエリアというか、遊びが広いんですよ。だから移動範囲が狭くなりますよね。それで粗くなるんです。
——なるほど、可動範囲が狭いんですね。
豊原　それだけじゃないんですけどね。
赤田　構造がN64のほうがしっかりしているんで。デュアルショックはふたつついてますからね。振動もついてあの値段ですから。
谷渕　よぉできてますわあ、N64コントローラー。

対戦プレイしながら『パワプロ』の進化を待て！

——『6』までを振り返ってこれから改良したい部分というのはなにかありますか。
谷渕　ドラベナとか。
赤田　初め、すごかったけど、だいぶカットしたし。まだ作り込み足りないなっていうのが。
谷渕　やっぱり、本当のプロ野球はドラマティックですからね。あれに勝とうっちゅうか再現しようとすると、もっと入れなくちゃって感じですね。
豊原　ま、そこは伸ばしたいとこやな。細かいところではオート試合。サクセスで選手作って、あとはオートにしてやってる人がたくさんいるみたいなんで。
谷渕　もう少しユーザーの手が加わるようにしたいですね。この選手はこう起用してほしいとか。
——読者にこう、もっと遊んでほしい部分とかがありましたら、お願いしたいんですが。つぎが出るまでまだ半年くらいあるんで。
豊原　人と対戦、リーグ戦やってほしいかな、やっぱり。
赤田　やっぱいままでひとりで作ってやってたのを友だち呼んでワイワイやってほしいな、つぎは。
豊原　対戦のことはかなり考えて調整してるから。
赤田　ま、対戦が『パワプロ』の基本ですからね。
——それではどうもありがとうございました。
谷渕　楽しめるものをまた作りたいと思います。

（'99年8月30日　KCE大阪にて収録）

■インタビューを終えて

今回は、PS版の発売を終えて一息ついてというタイミングでありながら『6』について懇切丁寧にお話していただくことができた。コナミからの公式なアナウンスは未だないものの、N64での『7』発売を期待できそうな感触を得られたのは『パワプロ』ファンとしては大きな収穫だ。日本シリーズを終えると試合のないオフシーズンがやってくる。あれやこれやと楽しい妄想を広げながら、『6』をプレイして、来シーズンのイメージトレーニングを積みたいところだ。



トライフォースタイムス

第7号

発行／三角新聞社
ハイラル城下町○番×号

ハイラル城の窓から

早朝の思わぬ冷え込みに眠っていた頭も起きてしまう、秋も深まりを見せてきました。色づいた木々に誘われるまま行楽を楽しむのもいいですが、意外に早い夕暮れの訪れにはご注意を。闇に生きるモンスターに囲まれてからでは後の祭りです。旅のスケジュールは余裕を持って立てたいものですね。　(T.T.編集部)

特集
行楽の秋を満喫しよう

すぐそこにあるワンダーランド

ハイラル平原

今回はハイラル平原の魅力を紹介。忙しくて暇がないというアナタも、つぎの休日はこれを参考に旅気分を味わってみては?

Adventure

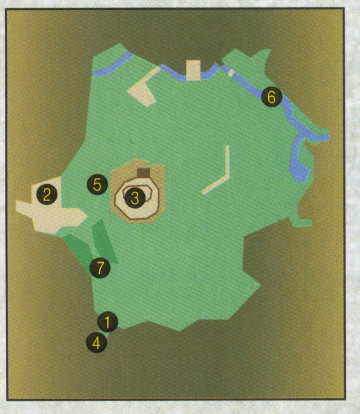
見渡しても広いだけで、目立つものもないハイラル平原。だがそれは地上の話だ。平原の地下には奇妙な住人や、さまざまな宝が隠れている。宝探し感覚で散策すれば、気分はもう冒険者!?



⬅ハイラル湖付近の地下❶。旅人相手に商売しているようだが、リンク以外に客はくるのか?



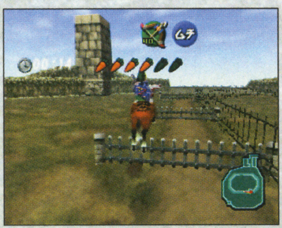
➡ゲルドの谷へ続く道の地下、❷には牛が。世話をする者がいるようで、乳の出も良好だ。



Leisure Spot

ロンロン牧場

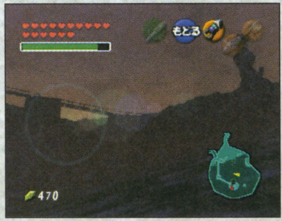
平原の中央にある❸のロンロン牧場では、多くの家畜が育てられている。牧場では新鮮な牛乳を買えるし、体験乗馬や障害レースにも参加可能。日帰りもできるため、週末の旅行先として大人気だ。



⬅レース成績優秀者には、なんと牛1頭をプレゼント!!　この賞品目当ての観光客も後を絶たない。

ハイリア湖

休日は静かに過ごしたい、というアナタには❹から行けるハイリア湖がおすすめ。夏は水泳客でにぎわう湖畔も、いまの季節は静かなもの。岸辺でゆったり休めば、たまったストレスも消えていくはず。



⬅湖水は高い透明度を誇る。準備があるならぜひ潜水にチャレンジを。湖底からの夕焼けは格別だ。

Topics　ベストビューポイント紹介

ここでは平原に暮らす方々にお聞きした、眺めのよい穴場を紹介。美しい平原の景観を堪能しよう。情報提供者のコメントも合わせて掲載したので参考までに。

●ロンロン牧場西(昼)〜❺





キツイ坂を登り切ると、目の前がパッと開ける。これがいいんだよね。
(マラソンマン氏)

●カカリコ村入り口の高台(夕)〜❻





ここからお城を見ると、城壁の横にお日様が沈むの。ロマンチックよね。
(マロンさん)

●ハイリア湖入り口付近〜❼





ゲルドの谷方向へ走り抜けるスピード感は抜群。馬に乗れるならぜひ。
(リンク記者)

なんでも測定隊 ＜拡大版＞

今回は拡大版ということで、文字どおりデカイものを選んで測ってみたぞ。ちなみにリンクの身長を子供は120、大人は160センチメートル、走る速さは大人で100メートル12秒フラットと仮定したものを基準とした。

ハイラル城（高さ）



➡城からの距離と見上げたときの角度から算出すると、城門付近からの高さは約24メートル。さすがは王城だ。ちなみに『大乱闘スマッシュブラザーズ』のハイラル城は、屋根部分より上だけで約15メートルある。意外に本家のほうが低い?

ハイリア湖（一周距離）



⬅湖を一周するのにかかる時間は2分16秒。つまり周回距離は約1133メートル、1.1キロメートルほど。見た目ほど大きな湖ではないようだ。湖畔はほとんどの部分が浅瀬になっているし、軽いジョギングにはいい距離かも。

デスマウンテン（高さ）



➡ハイラル城と同じ方法で細かく測量した結果、城下町入り口を基準とした場合、頂上まで285メートルほどあることが判明した。見た目は数値よりもかなり高く感じられてしまうが、周囲に高いものがないため目立っているだけ、との説もある。

爆釣伝説 inハイリア湖

冒険の息抜きにと始めた釣りに、どっぷりハマって早ン年……。近ごろ同志も増えてきてうれしい限りだが、釣果が伸びず悩む姿は、昔の自分を見ているようで心苦しい。ここではそんな初心者のため、釣りぼりでの必勝テクを紹介。明日の太公望はキミだ!!

（リンク記者）

1 時間・天候は重要



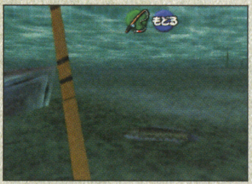
釣りと自然は切り離せないもの。「朝まずめ、夕まずめ」の言葉どおり、早朝や夕方は魚のかかりがよくなるぞ。また水が濁っていたり、雨が降っていればさらにいい。水面の様子に注意して釣りを始めれば、大物ゲット間違いなし!!

2 沈むルアーを手に入れろ



釣りぼりでは沈むルアーは禁止されている。しかし店から賞品をもらえるほどの大物をつり上げると、倒木の上、岩場、水の注ぎ口、草むらのいずれかの場所で沈むルアーが見つかる。オヤジのイキなはからいなのか……?

3 狙えハイラルどじょう!!



沈むルアーを見つけたら、いよいよ釣りぼりの主ハイラルどじょうに挑戦だ。ただしどじょうはZ注目できず、しかもいつも釣りぼりにいるわけではない。ヘビィブーツで湖底を歩き、見つけてから挑んでみよう。健闘を祈る!

ハイラル映画室

冒険の最中に挿入されるムービーシーンを紹介するこのコーナー。今回はちょっとレアなムービーにスポットを当ててみよう。ここに挙げた3種類のムービーシーンは、気をつけてプレイしていなくてはつい見逃してしまいがち。全部見ていたら注意力を自慢できるぞ。

自由への跳躍



⬅ロンロン牧場からエポナで脱出するムービーは、脱出場所によって4パターンある。これは牧場の入り口側。



➡こちらのムービーは、ゲルドの谷側の柵を飛び越えて脱出すると見られる。残りは自分の目で確認しよう!

瞬間の勇気



⬅ゲルドの谷をエポナで飛び越えるとこのムービーが。ロングフックで谷を越えると見られない。

伸びろマメの木



⬅マメの木の前で嵐の歌を吹いてみよう。するとマメの木が急成長するムービーが見られるぞ。



外傷から魔力減退まで

青いクスリ

大特価 100ルピー

～カカリコ村・オババのクスリ屋～

休刊のお知らせ

長らく皆さまにご愛読いただきましたトライフォースタイムス。今号をもってひとまずお休みさせていただきます。いずれまた再開の運びとなりましたら、その際は誌面、看板ともにリニューアルし、より一層楽しい、読みごたえある誌面作りを目指す所存です。そのときまで読者の皆さまの健勝を祈りつつ、休刊のあいさつといたします。

（T.T.編集部）

メーカー／任天堂　価格／6800円　ジャンル／アクションRPG　256メガ　バッテリーバックアップ　振動パック対応

マリオゴルフ倶楽部
Mario Golf Club



Vol.0 『マリオゴルフ64』をおさらいしてみよう
Let's review your lessons about "Mario Golf 64".

やり込むほどにおもしろくなるのがいいゲームの条件。それを満たす1本が、この『マリオゴルフ64』ではないでしょうか。プレ連載となる今回は、基本的な部分をおさらいすることにしました。

いかにしてコースゲットポイントを獲得するか

ラウンド終了時に得られるポイント(*表1)は、新たなコースでプレイ(*表2)するために必要なもの。どんなショットをくり出したか(*表3)というテクニックに対する"評価点"と考えていいでしょう。なお、トーナメントモードでの順位ポイントは表4のとおりです。また、多人数でのプレイ時は、キノピオランドのポイントが基準となり、記録したポイントの総計を参加人数で割ったものが、最終的な獲得ポイントとなります。

表1 ポイントが手に入るモード

キャラゲットモード
トーナメントモード
スピードゴルフ
ストローク
マッチプレイ
スキンズマッチ
クラブスロット
パターゴルフ

表2 各コースのゲットに必要なポイント数

ノコノコパーク	50
ヘイホーデザート	250
ヨッシーアイランド	700
テレサバレー	1300
マリオスター	2200

表3 テクニックに応じて入るポイント

	キノピオランド	ノコノコパーク	ヘイホーデザート	ヨッシーアイランド	テレサバレー
バーディー	6	9	12	15	21
イーグル	10	15	20	25	35
アルバトロス	16	24	32	40	56
ホールインワン	20	30	40	50	70
「ナイスオン!」「エクセレント!」が表示される(パーよりも2打以上少ない打数でグリーンに乗る)	3	5	6	8	11
「グレイト!」が表示される(パーよりも2打以上少ない打数で、ピンから1m以内に寄せる)	3	5	6	8	11
ピンに当てる(ピンショット)	6	9	12	15	21
残り60ヤード以下の距離からチップインさせる	9	14	18	23	32
残り60ヤード以上の距離からチップインさせる	12	18	24	30	42
旗に当てる(フラッグショット)	15	23	30	38	53
水切りショットを、池に落とすことなく成功させる	10	15	20	25	35

※このほか、パターゴルフでホールインワンを出すと10ポイントがもらえる。

表4 トーナメントモードで得られる順位ポイント

	キノピオトーナメント	ノコノコカップ	ヘイホーインターナショナル	ヨッシーチャンピオンシップ	テレサクラシック
1位	50	200	600	1200	2000
2位	25	100	300	600	1000
3位	12	50	150	300	500
4～10位	8	20	75	100	200
11～20位	5	10	35	50	100
21～30位	3	6	17	25	50

キャラクターにはコースとの相性がある

「もう全部のキャラクターが使える」というプレイヤーは、ステータスの"たいせんせいせき"を全部星で埋める、つまりコンピューターを相手にセーブせずに勝つことに挑戦してみてはいかがでしょう。とくに、飛距離のないキャラクターでパワーのある相手に勝つのは至難の業。ですが、これを成し遂げてこそ、胸を張って他人に自慢できるはず。コンピューターが使うキャラクターの、コースに対する得手不得手の表を参考に、偉業を成し遂げてください。

	プラム	チャーリー	ピーチ	ベビィマリオ	ルイージ	ヨッシー	サニー	ワリオ	ハリー	マリオ	メイプル	ドンキーコング	クッパ
キノピオランド	—	—	—	—	—	—	—	○	○	○	○	○	○
ノコノコパーク	×	×	×	×	×	—	—	—	○	○	—	○	×
ヘイホーデザート	×	×	×	×	×	×	—	—	—	○	—	—	○
ヨッシーアイランド	×	×	×	×	×	○	×	—	×	—	×	×	×
テレサバレー	×	×	×	×	×	×	×	—	—	×	—	×	○
マリオスター	×	×	×	×	×	×	×	×	—	—	×	—	—

こんな禁断の秘技、ご存知ですか?

1 キャラクターの色を変更する

Cボタンの左・下・右のいずれかを押したままにして、Aボタンを押してキャラクターを決定すると、それぞれのCボタンに対応した色に変わります。もちろん、ひとりプレイ時でも色を変更することは可能です。ただし、複数のプレイヤーが同じ色を選ぶことはできません。つまり、早い者勝ち、というわけなのです。



2 コンピューターが操作するキャラクターと対戦

"にんずう"を"ふたり"～"よにん"にして、Rボタンを押したままAボタンでキャラクターを選ぶと、コンピューターが操作を担当してくれます。ただし、コンピューターがメンバーに入っている場合、"クラブスロット"と"パターゴルフ"での対戦や、全員の操作をコンピューターに任せることはできません。



3 キャラクターを左利きにする

やはりキャラクター選択画面で、ZまたはLボタンを押したままAボタンを押すと、キャラクターが左利きになります。なお、このコマンドはほかのふたつと併用できます。つまり、C・Z・Rボタンを押したままでAボタンを押せば、色違いのコンピューターが操る左利きのキャラクターになるのです。



いよいよ次号から本格連載開始!!

コースもキャラクターも全部ゲットしたし、トーナメントも完全制覇したから……というところで『マリオゴルフ64』をプレイするのをやめてませんか? ですがこのソフト、じつはまだまだ奥深い部分があるのです。次号から、さまざまなアプローチでその奥深さに迫っていきます。もちろん、これから『マリオゴルフ64』を始めようとする人にも役立つ情報が満載です。乞うご期待!!



メーカー／任天堂　価格／6,800円　ジャンル／スポーツ　バッテリーバックアップ　振動パック対応　64GBパック対応



第2回任天堂公式 ファミ通トーナメント

参加受付の締め切りまであとわずか!!



『マリオゴルフGB』での育成キャラクター限定で行っている、第2回任天堂公式ファミ通トーナメント。
いよいよ締め切りもあとわずかに迫りました。でもまだ間に合います。ぜひ挑戦してください!!

CAUTION!! 注意!! **今回のトーナメントでは、『マリオゴルフGB』で育成したキャラクターのみ参加を受け付けます!!**

トーナメントモードへの入りかた

エントリーコードは **1P6JQG2N**



ZボタンとRボタンを押したままAボタンを押し、クラブハウスに入る

まず、メインメニューの"クラブハウス のところにカーソルを合わせます。この状態で、Zボタン(またはLボタン)とRボタンの両方を押したままにして、Aボタンを押して決定してください。



"エントリーコード"にカーソルを合わせ、Aボタンを押す

1番の操作を行うと、画面には通常のときに表示される項目のほかに、新たに"エントリーコード"が表示されているはずです。この"エントリーコード"にカーソルを合わせて、Aボタンを押します。



エントリーコード"1P6JQG2N"を間違えないように入力する

ここで"1P6JQG2N"と入れてください。もし文字を間違えた場合は、"←"にカーソルを合わせてAボタンを押すか、またはそのままBボタンを押すと、文字をひとつ消すことができます。



以上で第2回ファミ通トーナメントへの参加準備は完了!

エントリーコードの文字をすべて間違いなく入力したら、画面中央右の"OK"にカーソルを合わせ、Aボタンを押します。これで、トーナメントモードに入る準備が整ったことになります。

応募要項 〜必ず読んでね〜

第2回任天堂公式ファミ通トーナメントへは、『マリオゴルフGB』で育成したキャラクターでのみ参加できます。それ以外のキャラクターでの応募は受け付けておりません。トーナメントの18ホールが終了したあとに、"スコア"と"タイム"、そして各種情報をチェックする"けっかパスワード"が画面に表示されるので、これらを間違えないように書き留めてください。応募者の中で、18ホールをもっとも少ないスコアで回った人が優勝となります。なお、優勝者が同じ打数で並んだ場合は、タイムが短い人の順位が上となります。

応募用紙は、月刊ファミ通64+の今月号および11月号(9/25発売済)、週刊ファミ通9/10号(8/27発売済)、月刊ファミ通ブロス10月号(8/30発売済)および11月号(9/30発売済)の各誌に付いています。これに必要事項をもれなく記入して、官製はがきの裏に貼って、下記の宛先にお送りください。ひとり何通でも応募できますが、応募用紙は前述の各誌から切り取ったものを使用してください。コピーしたものや指定外の応募用紙での応募、記入内容に間違いがある場合は、応募は無効となりますのでご注意ください。なお、キャラクターのネーミングに問題があると編集部で判断した場合は、入賞を取りさせていただくこともあります。応募はがきは10/25(月)必着。トーナメントの結果および入賞者の発表は、月刊ファミ通64+1月号(11/21発売)誌上、および11月下旬発売の週刊ファミ通・月刊ファミ通ブロス誌上にて行う予定です。

入賞すればこんな賞品が!!

優勝…**1名**

盾、メタルマリオ仕様の『マリオゴルフ64』カセット、海外限定色のGBカラー本体、オリジナルキャップ、特製ボール、『スーパーマリオよみうりオープンゴルフトーナメント』で実際に使用されたピンフラッグの各賞品をセットで

入賞…2〜4位の入賞者各1名、**計3名**

海外限定色のGBカラー本体、特製ポロシャツ、『スーパーマリオよみうりオープンゴルフトーナメント』で実際に使用されたピンフラッグの各賞品をセットで

順位賞…100位、200位、300位、400位、500位の中から抽選で1名ずつ、**計5名**

海外限定色のGBカラー本体、特製ボール、オリジナルワッペンの各賞品をセットで

64賞…-8(スコア64)で回ったプレイヤーの中から**抽選で20名**

特製ボール、オリジナルキャップ、オリジナルワッペンの各賞品をセットで

参加賞…参加者全員の中から**抽選で100名**

特製ボール、オリジナルワッペンの各賞品をセットで



宛先 〒101-8691
東京都千代田区神田郵便局 私書箱10号 株式会社アスキー
「マリオゴルフ第2回トーナメント」64+係 行

参加締め切りは 10月25日 必着

<キリトリセン>

ファミ通トーナメント応募用紙

けっかパスワード

使用キャラクター



四角に丸をつけてね

自分でつけた名前	スコア

キャラクターのレベル	タイム
	: :

フリガナ		生年月日	性別	年齢
お名前		19 年 月 日	男・女	歳
ご住所	□□□-□□□□ 都道府県			
		☎( ) −		

ファミ通64+ 12月号

WIZ リメイク版 でござるよ

ニンともカンとも



拙者、忍者増田がお贈りする、
『ウィザードリィ』のページでござる!

●東京都　Σ殿の作品
評：忍者増田メガネっ子バージョンです。

通算第95回

Q. “WIZでござるよ”って何？ “忍者増田”って誰？
A. ああ、アレはねぇ……やっぱやめた。

♪あなたの近所の秋葉原〜、タ・ケ・ヤ・ミ・ソ♪

福田有宵先生の ウィザードリィ占い

最近、悩んでない？ というわけで、アスキーのいろんな雑誌で引っ張りだこの福田有宵先生に、“ウィザードリィ占い”をお願いしました。『ウィザードリィ』というゲームをどう呼ぶかで、キミの今月の運勢を占ってもらおう、というもの。下の4つの中から、直感でひとつを選ぶべし！ ニンニン。



福田有宵プロフィール
日本占術協会副会長。易、人相、手相、家相、姓名判断など、占いの幅は広い。その驚くべき的中率もさることながら、やさしい人柄も有名で、『ウィザードリィ』なら間違いなくアライメントはGOODだろう。メガネっ子。

Q: あなたは『ウィザードリィ』をどう呼べばいいと思いますか？

今月の運勢（10月21日〜11月20日）

A: ウィザードリィ
〜ゲームはやはり正式名称で！〜

全体運： 堅実運。人に頼らず、自力で飛躍するよう心がけよう。交際関係は、上手に動かないと取り残されやすい。これを選んだキミは、努力家でやる気があり、自信があるためになかなか頭を下げないが、気合い倒れにならないように注意しよう。もしかなえたい希望があるなら、11月5日、10日ごろにピントを合わせるとよい。

金運： 派手にならず地味にいこう。手持ちがそれほどないのに、いい格好をしようとしてお金を借りたりすると、あとで痛い目を見るかも。10月21日から月末にかけて、とくに出費が生じそう。カードなどでの衝動買いに気をつけたほうがいい。

健康運： 調子がいいので、体力に任せて飛ばし過ぎてしまいそう。11月10日からは、夜道や暗いところでの事故に注意。気管支系の弱い人は、夜中に咳が出ると、風邪の可能性あり。

恋愛運： 身近に気に入った人がいるけれど、なかなかアプローチができないのでは？ そんな人は、11月上旬にチャンスが訪れる。女性には下手に出たほうがいい。強気に任せるのは禁物。紳士淑女らしく、マナーを守ることが大切だ。

おすすめの種族： ホビット、ドワーフ

おすすめの武器： カシナートの剣

おすすめの防具： 悪の鎧

おすすめの『ウィザードリィ』：
『ウィザードリィ エンパイア』『ウィザードリィ・外伝I』を、オーソドックスなスタイルで楽しもう。

A: ウィズ
〜わりと一般的な略称かな〜

全体運： なかなか先手を取れず、後手に回りやすいが、あまりあせらずに自分のペースをつかみたいところ。交際や対人関係において、コミュニケーション不足のためにやや損をしているのではないだろうか。遠慮せず、ちょっと恥をかいてでも聞こう、という積極的な姿勢が大切だ。また、ときには年長者や先輩などにゴマをすることも大事。

金運： ふたつの物を買いたくなったりするなど、予定外の出費で乱れがち。11月に交際費が必要になりそうなので、10月はマイペースで節約に励もう。また、金銭がらみのちょっとしたトラブルが生じやすい。親子、兄弟ゲンカに注意。

健康運： おおむね順調だが、対人関係によるストレスがたまりそう。友人とつまらない口論をするかも。後半でうまく気持ちの切り替えをすれば、そのストレスは解消できるだろう。

恋愛運： ペースがつかめず、成就までの道は遠い。アプローチ方法を十分に検討すべし。ただし、気になる人が西北にいる場合は、大胆なアプローチをすると吉。ライブ会場やスポーツ観戦など、人の集まる場所にチャンスがあるだろう。

おすすめの種族： ホビット、人間

おすすめの武器： ハースニール

おすすめの防具： 回復の指輪

おすすめの『ウィザードリィ』：
初めてプレイするなら『ウィザードリィ・外伝I』が親しみやすい。『ウィザードリィ・外伝III』もおすすめ。

A: ザドリ
〜略称としては無理があります〜

全体運： じっくり攻めていくとき。ライバルと三つ巴になるが、相手を蹴落とすのではなく、上手に競い合うことが必要。将来の大きな目標になかなか着手できないが、3人の友人と同じ道を歩むべし。賢い人へ相談するのも良策。11月10日以降、対人関係で衝突しやすい。相手の態度が冷たいからといって、ヘソを曲げないこと。

金運： 復調の兆しあり。ただし、小金はあるが、大金には縁がないかも。以前に貸した物を回収してみるといい。支払いは先に延ばさず、すぐにして負担を軽くしよう。レジャー代や書籍代など、必要なものに対してはケチらず、投資したほうがいい。

健康運： 先月ぐらいからの疲れがまだ残っているかも。生活のリズムを整え、きっちりと健康管理をすることが必要。この機会に歯を治していかないと、あとでツケが回ってくる恐れあり。

恋愛運： 前から思い焦がれた人がいるなら、そろそろチャンス到来。10月半ば過ぎには現状が一変。10月は東北、11月なら東の方位に位置する相手に見込みあり。プレゼント攻勢などで行動に出るのも吉。積極的にいこう。

おすすめの種族： エルフ

おすすめの武器： 村正

おすすめの防具： KOD'Sアーマー

おすすめの『ウィザードリィ』：
開拓精神が旺盛なキミには『ウィザードリィ・外伝I』。また、『ウィザードリィ・外伝III』もおすすめ。

A: ウルティマ
〜っていうか、べつのゲームです〜

全体運： 一進一退。自分の力を正当評価されず、不満が溜まるかも。だが、くさらずに地道に実力を養おう。ふたつの道を選択している場合、まず最初に手をつけたほうから取りかかろう。対人関係で不利益をこうむりやすいので注意。状況を見つつ、つかず離れずの位置をキープしよう。夜の付き合いで生活のリズムが狂わされやすいので用心すべし。

金運： 家族の団らんが運気向上につながる。家族のための支出は大歓迎。プレゼントやおみやげは運気を呼ぶ。家庭内でポケットマネーが入ることも。ただし、まとまった金策は難しい。また、目的がはっきりすれば、金運もよりしっかりとしてくる。

健康運： 寒さにやられそう。11月初めに、家庭や学校など身近なところから風邪をうつされたり、腰を痛める可能性も。夜道、階段などには注意。また、アルコールによるアクシデントにも気を付けたい。

恋愛運： 身近なところでよくない噂を立てられるなど、一筋縄ではいかない。夜の付き合いや、風俗関係は警戒したほうがいい。同情が恋になる可能性があるので、頼ってくる人にはやさしくするといい。ただし、最初は下心なしで接すること。

おすすめの種族： 人間、エルフ

おすすめの武器： ハースニール

おすすめの防具： 聖なる鎧

おすすめの『ウィザードリィ』：
『ウィザードリィ エンパイア』から入ると吉。『ウィザードリィI・II・III〜Story of Llylgamyn〜』もオススメ。

秋だ！飛び出せ！ウィズ工作！

“グレーターデーモンキーマジック”をつくろう！



用意するもの

●MONKEY MAGIC 1999（タケカワユキヒデ）
発売元：株式会社バンダイ・ミュージックエンタテインメント
価格：1200円（税込）
収録曲：モンキーマジック／銀河鉄道999／モンキーマジック／モンキーマジック
●油性ペン（白）



1. ペイントする



2. 魂を入れる



3. できあがり

イラストコーナー



●東京都　ガビョ布殿の作品
評：ボルタック、並び替えるとボッタクル。

ウィザードリィ エンパイア ちょっといい話

本誌90ページでも攻略したGB用ソフト『ウィザードリィ エンパイア』。これに関する、知っておくとちょっと得する情報を特集してみました。

1. 回復呪文詠唱とアイテム鑑定は地上でもOK

宿屋に泊まるお金がないとき、いったん迷宮に潜って呪文でHPを回復した経験はないですか? また、アイテム鑑定を依頼するお金がないときに、わざわざ迷宮に潜ってアイテム鑑定したこと、あるでしょ? 『エンパイア』では、そんな面倒なことをしなくても大丈夫。地上でも、回復呪文を唱えたり、アイテムを鑑定することが可能になっているのだ。じつは拙者も、以前から『ウィズ』シリーズがそうなるよう願っていたので、うれしいです。

2. レベルアップリセットのタイミング

宿屋でのレベルアップ時に、パラメーターの伸びが気に入らなくてリセットした経験、誰にでもあるよね。このタイミングは、『ウィズ』シリーズによって異なるのだが、『エンパイア』ではとりあえず宿屋内でリセットすればOKなのだ。いったん宿屋から出てしまうとセーブされてしまうので注意しよう。なお、リセットすることで何か問題やアクシデントが起きても、拙者やスターフィッシュさんは一切責任を持ちません。あしからず。

3. 地底湖で溺れてしまったら?

『エンパイア』では、迷宮内に湖が登場する。浮遊呪文を唱えずに湖に足を踏み入れると、パーティーは全員大ダメージを受けてしまい、場合によっては全滅してしまう可能性もある。そんなときはあわてずに、先頭のキャラクターが死んだメッセージが出た時点で電源を切ろう。そして再度ゲームを立ち上げて、冒険を再開すると、死ぬ直前のキャンプ状態になっているのだ。ここでレビテートを唱えてからキャンプをとけばOK、というわけ。もしレビテートを覚えてない場合は、拙者は知りません。また、電源を切ることで何かトラブルがおきても、拙者やスターフィッシュさんは知りません。


○
⬆ここですぐリセットしてもいいが、まだ慌てなくても大丈夫。

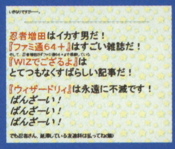

○
⬆宿屋さえ出てなければまだ間に合うのだ。ここでも大丈夫。


×
⬆宿屋から出てしまうと、もうセーブされてしまうぞ。


⬆死亡を告げるメッセージが出たら、電源を切る。そして再スタートだ。

WIZでござるよ を紹介してくれるホームページ大募集

せっかくファミ通64+にこんな素晴らしいコーナーがあるというのに、悲しいかな、存在自体を知らない人も多いようでござる。それもこれも、編集部の人が表紙に"WIZでござるよ"と記事名を打ってくれないのが原因なのでござるが、当コーナーを宣伝してくれるホームページを募集します。個人ページでも企業ページでも銭形ページでもかまいません。自分のホームページで、当コーナーを宣伝してください。内容は、ファミ通64+が毎月21日発売で、その中で"WIZでござるよ"なるコーナーが連載中であることさえきちんと明記してくれれば、あとは各自自由に当コーナーを褒め称えてくれてけっこうです。「宣伝しといたよー」という御仁はURLを書いて、右のあて先の"WIZござ宣伝"係まではがきを送ってください。おもしろく紹介してくれた御仁には、プレゼントを送るうえにそのホームページの宣伝までしてあげるので、もういいことずくめ。URLを載せられたくないというシャイな御仁は、ちゃんとそう書いてね。



拙者の大の仲良しである、某編集部の某編集者のホームページ。ただしURLは内緒。これを参考に褒め称えてくだされ。

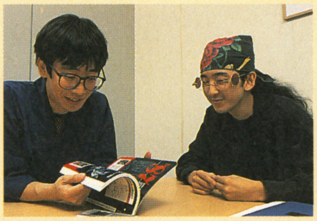
眼鏡っくす林と忍増のウィザードリィでポン!

今回の雑談の相手は、テックジャイアンの眼鏡っくす林編集長。いままで、平林さん、林田さんと偶然にも"林"つながりで続いてるので、どうせならまた"林"の付くウィズフリークを呼びたいなぁと思っていたら、都合のいいことに、内部にそーゆー人がいました。

林　っつーか、僕は名前が林ってだけで選ばれたんですか!?
忍増　まあまあ。その『ウィザードリィマガジン』、林くんの?　懐かしい〜!
林　8年前、『ウィザードリィ』生誕10周年記念として出た本ですよね。若い増田さんも載ってるし、懐かしいですねぇ〜。
忍増　この本、クイズの結果は次号で発表!　とか言ってて、2号目は作ってないんだよね。しかしこのウィズマガ、きれいだねぇ〜。拙者のなんかもうボロボロ。
林　2年後にはウィザードリィ生誕20周年ですね。
忍増　もうそんなになるのかぁ。さて、林くんが最初にやったウィズは何?
林　パソコン版のシナリオ1かな。確かPC-8801版。
忍増　あ、拙者と同じだ。
林　『ウィザードリィプレイングマニュアル』とか買いましたよ。攻略本が高いんで、金銭的にキツかったのを覚えてます。
忍増　プレイングマニュアルシリーズは、当時ウィズフリークのバイブルだったからなぁ。拙者も全部買いそろえたっけ。
林　とにかくシナリオ1ばっかやってましたもん。じつは最近も、サターン版のシナリオ1をやってたりするんですよね。
忍増　ああ、ローカスさんの。
林　いまやると、序盤の部分とかはけっこう忘れてますね。金の鍵とか、銀の鍵なんかのありかがわかんなくなってる。もうブルーリボンとか取った気になってて、4階のエレベーターまで行こうとするんだけど、行けない。そこで「あれぇ、何が必要なんだっけ?　どこで手に入るんだっけ?」と。
忍増　拙者おすすめの『外伝』シリーズはやってないの?
林　やってないですね。GBで"ザドリ"やると、自分の場合ハマりすぎてヤバいんで。もうずーっとやっちゃいそうですし。
忍増　ザドリ!?　それってもしかしてウィズのこと?
林　そうですよ。以前、僕の回りの連中がそう略してて、それから僕もザドリって呼ぶようになった。ウィズっていう略称のほうが僕には新しいというか、違和感がありますね。ログイン読者だったころも、「なぜウィズなんだ?」ってずーっと気になってた。『WIZ』という英語表記の略称なら納得できるんですが、カタカナでウィズって略されるとちょっと。
忍増　だったらザドリも本当は"ザードリ"と呼ぶべきでは?
林　だって、それはかっこ悪いじゃないですか。伸ばさないほうが言いやすいし。
忍増　ザドリって、『ウィザードリィ』の真ん中の部分を抜き出すという特殊な略しかただよね。"一般ピープル"を"パンピー"って略すのに近いのかな。どちらにしろ、ザドリなんて呼ぶ人はいままで聞いたことないです。
林　ええ〜!?　僕はウィズのほうが全然納得できないなぁ。僕は、『ウィザードリィ』をウィズって呼んだことは、いままで一度もないですよ。大体、カタカナで『ウィズ』って書くゲームがありましたからね。英語表記は『WITH』なんですけど。
忍増　知らねぇ〜。それはどんなゲーム?
林　確かアドベンチャーゲームだと思ったんですけど、忘れました。パソゲーだったけど、メーカーも覚えてないなぁ。
忍増　じゃあ、これ読んでる読者で持ってる人がいたら、編集部まで送ってください。にしてもやっぱりザドリは納得できません。だったらウィズのほうが。
林　あ、今度GBで『ウィズ』と『ザドリ』の2種類の『ウィザードリィ』を出す、っていうのはどうでしょう。ストーリーはいっしょなんだけど、出るアイテムがお互い違ってたりして、交換して揃えたりするの。
忍増　なるほど。村正が『ウィズ』では出やすいけど『ザドリ』では出にくいよ、とかね。ってそれ何かのゲームに似てるのでは?
林　そのあとさらに、限定販売で青い特別バージョン出して、最後は黄色いフラックバージョンを出す。フラックバージョンは、いつでも主人公の後ろをフラックが付いてくる。どうですか、お客さん。
忍増　かわいくねぇ〜。でも頼もしそ〜。かまってあげないとスネて、ブワァ〜ッてブレス吐かれちゃったりして。
林　そうそう。それでほかの5人もダメージ食らっちゃうの。
忍増　で、あまりに機嫌を損ねると、首までハネちゃう。
林　クリティカルも持ってるんで、こまめに話しかけて機嫌をとらないと大変。で、"なみのりフラック"なんてのもいたりして。
忍増　"なみのりフラック"かぁ、それいいね〜。拙者も欲しい!



眼鏡っくす林プロフィール
メガネっ子好きで知られるテックジャイアン編集長。あるときはファイヤー林、またあるときはぱんだ〜な林、その実体は眼鏡っくす林。すべてのペンネームを知ってる人、たぶんあなたは間違った人生を歩んでいます。忍増ごときが編集長に対してタメ口をきいてるのを不思議に思う人もいるかもしれないけど、じつはふたりとも元ログイン編集者で、いまだにバカ忍増が先輩風を吹かせてる、というわけ。今回の「WIZござ」では、林編集長のために登場人物を全員メガネっ子にしてみました。気付いてくれましたか〜?



"ザドリ"アンケート

この業界のウィズプレイヤーの方々に、"ウィズ"に関するアンケートをお願いしました。今回の眼鏡っくす林の"ザドリ"話のことは、あえて伝えておりません。ビッグネームというか、けっこうすごい回答者が並んでいますけど、全員本物です。皆さま、お忙しい中ありがとうございました。(到着順掲載)

質問内容
1.『ウィザードリィ』のことを普段どのように呼んでいますか?　**2.**あなたの周りには、『ウィザードリィ』を"ザドリ"と呼ぶ人はいますか?　また、そうした呼称を聞いたことがありますか?　**3.**『ウィザードリィ』を"ザドリ"と呼ぶことに対して、どう思われますか?　**4.**拙者忍者増田を励ましてください。

A:　**1.**ウィザードリィ。**2.**いません。**3.**言語道断!　ゲームのタイトルは略して呼んではいけない。たいていのゲームは略すと言葉として汚くなるから。**4.**がんばれ!　今日はプレステ2の発表会で忙しいけど、すぐ書いたよん!
(インターラクト　平林久和)

A:　**1.**ウィズ。**2.**ありません。**3.**マクドナルドを"マック"と呼ぶか"マクド"と呼ぶか、みたいな話ですね。語感はあんまりよくないから、自分で使うことはないでしょう。**4.**がんばれ増田さん!　ログインでいろんな人にいじめられていたコラムというか、コーナーがおもしろかったので、ファミ通64+でも誰かにいじめられてください(ひどい話ですみません)。
(パリティビット　須田PIN)

A:　**1.**『闘魂烈伝4』。**2.**ある。**3.**『闘魂烈伝金・銀』と呼ぶよう、しごく!　**4.**ダー!　おい忍者!　『闘魂烈伝金・銀』予約しろー!　ダー!
(セガ　高橋ピョン太18歳)

A:　**1.**ウィザードリィ、ウィズ。**2.**なし。**3.**バカじゃん。ひまそー。うざい。**4.**金くれ!　ブッ殺す。
(ハイローラー　渋谷洋一)

A:　**1.**アレ。**2.**"ザ・ドリームキャスト"?　そんな雑誌はない?　答えになってない?　**3.**"ドリィ"だと羊みたいだし、"ザード"だとテレビ出そうにないし、まァ、いいんじゃないデスかネ?　今年くらいはネ。**4.**この頃は『エバQ』に狂っとるよ。環境に応じた『WIZ』の正常進化っぽくて俺は好き。忍者、侍いないけど……。
(ベントスタッフ　ベニー松山)

A:　**1.**ウィザードリィ。**2.**いない and ない。**3.**親の顔が見てみたい。**4.**4年前に故郷に帰ると言ってたのに、なんでまだ東京にいるの?　キミは長男なんだから早く故郷に戻って両親を安心させなさい。だいたい30歳過ぎて結婚もしないで(以下略)。
(ログイン　青柳ういろう)

A:　**1.**ウイズ(イが大きいです)。**2.**いません。そんな変な呼びかたは聞いたことがありません(笑)。**3.**ファミ通(ファミコン通信)を"ミ信(みしん)"と呼ぶようなもんですな(笑)。**4.**いつもお世話になっております。今後ともよろしくお願いいたします。
(チュンソフト　中村光一)

A:　**1.**ゲーム名を略すなど失礼千万、もってのほかだ(怒)!　というわけで、正解は『ダンマス』です。**2.**『ウィザードリィ』を"ドリザン"と呼ぶ奴はいます。ちなみにそいつはケンタッキーフライドチキンのことを"フラチン"、小渕恵三のことを"ブチケン"と呼ぶので困ります。**3.**ジャンジャン略しましょう。略してる人の名前も略しましょう。浜村弘一なら"マラいち"、新井創士なら"ラジ"など、みんな大喜びでしょう。**4.**忍びの道に楽な道なし!
(ゲームスタジオ　遠藤雅伸)

読者投稿募集

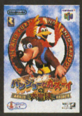
当コーナーは読者の投稿を募集してます。ネタは、おたより、イラスト、4コマ、俳句、攻略の質問、替え歌、やり込みビデオなど、『ウィズ』に関するものなら何でもアリ。投稿が採用された人にはなんかプレゼントが贈られてきてラッキー。
●あて先　〒151-8024　(株)アスキー　ファミ通NP編集部　WIZござ○○○係



1999 12

F-1 WORLD GRAND PRIX

任天堂 1998年12月18日発売 価格5800円

2000 1  バンジョーとカズーイの大冒険

2000 2  ヨッシーストーリー

2000 3  1080° スノーボーディング

2000 4  F-ZERO X

2000 5  ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ!

1999 6  実況ワールドサッカー WORLD CUP FRANCE'98

1999 7  ブラストドーザー

1999 8  ウェットリス

1999 9  スターフォックス64

1999 10  ウェーブレース64

1999 11  ゴールデンアイ007

選ばれしものたちだけの世界 F1の世界を垣間見た!!

10月30日の日本グランプリが間近に近づき、全国のF1ファンたちは眠れない夜を過ごしているんだろうか。むかし地元のゲーセンでバイトしていたころ、遊び好きの店長や仲間の店員たちと、よくF1のラジコンに熱中していた時期があった。オレのマシンは中嶋氏が在籍していたころのティレル。ラジコンでもスピードを操りきれず、思いどおりにいきやしないってのに、本物のF1を乗りこなすドライバーたちは、どれだけ高い速度域に棲んでいるのか?　なんてことをよく考えたもんだったぜ。

ゲームで対戦していたり、ハイスコアを出すために単純な作業をくり返したりしていると、集中力が極限まで研ぎすまされた状態になることがある。この状態はスポーツでも同じで、極限まで研ぎすまされた集中力は、高いレベルでのプレイや記録を生み出す。時速300キロを越える速度域でレースが展開するF1では、つねに集中し、神経を張りつめておかなければならないのだろう。1000分の1秒でもタイムを縮めるため、路面の状態を肌で感じ、マシンと一体化していく……。一発勝負の本番にかけるドライバーたちの集中力は、きっとオレたちの想像を絶するものなんだろう。そして、そんな凄さに、ファンは引き込まれていく。今回紹介する『F-1 WORLD GRAND PRIX』は、そのF1の世界の一端をのぞけるゲームだ。

大のF1好きの開発者が製作しているというだけあって、そのこだわりは半端じゃなく、コンセプトはリアルなF1体験。とはいっても、F1マシンの性能や挙動を忠実にゲームで再現したところで、難しすぎて誰もプレイできないから、ゲームにするうえでゲーム用のアレンジやデフォルメは加わっている。初心者が操作を覚えるのに最適なルーキー。通常プレイするにはちょうどいい難易度のプロフェッショナル。本物のF1さながらの難易度が楽しめるチャンピオン。この3つのモードは、敵が単純に速くなるなどといった安易な難易度調整をしているんじゃあなく、段階をふまえて難解なF1のコントロールを体感することができるように作ってある。とくにチャンピオンではちょっとしたミスが、すぐにスピンやコースアウトにつながっちまう。ミスでアウトするF1特有の、シビアな運転技術が要求されるぜ。

プレイしていてさらに驚くのが、オンボードカメラからの視点。ドライバーの体感しているスピードを味わったかのような気分になれるテレビ中継のあの視点だ。このゲームの開発者がテレビで見るF1の中継を意識して作ったということらしい。オンボード視点でプレイしていると、テレビ中継で体験した一流のドライバーの速度域が垣間見れたような気分になれるはずだ。　テレビのF1中継でドライバーの華麗なテクニックに酔いしれるだけじゃなく、このゲームでF1の世界を少しだけ覗いてみるのもいいんじゃねえかな。

byブンブン丸(もう捕まらないゾ!)



このコーナーでは、これからN64を買う人、またはすでに持っている人にぜひプレイして欲しいソフトをセレクトして紹介します。



1



2



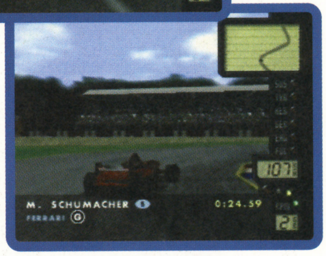


最速の世界で生き残るためのドラテクをマスターしろ!

Aボタンがアクセル。Bボタンでブレーキ。ステアリングは3Dスティックと、この3つの操作を把握しておけばとりあえずマシンは走る❶。マニュアルとオートマの違いによってZトリガーとRトリガーのシフトチェンジが加わることも覚えておこうぜ。と、操作方法自体にはいままでのレースゲームと大した違いはないが、プレイしてみるとF1マシンを操作することの難しさを実感できる。それがよくわかるのがコーナリングだ。コーナリングのときはコーナー手前からしっかりと減速しないと曲がることもできない。それだけシビアに作り込まれているってワケだ。このコーナーを速くクリアーするには、しっかり減速してからコースの外側からコーナーの内側へ向かって進入し、スムーズに加速しつつコーナーの外側を抜けていくっていう、いわゆるアウトインアウトのテクニック❷が超重要だ。このテクニックはどのコースのどのコーナーを曲がるときでも意識していこうぜ。慣れてきたらコーナーへ進入するときの速度を少しずつ上げていけば、さらに速くコーナーをクリアーできるようになるぜ。ちなみに、コーナリングのときに3Dスティックを斜め下に倒すと、通常よりハンドルの切れ角がきつくなり、鋭いコーナリングが可能だ❸。こういった特殊な操作はほかに、Aボタンをす速く2回押して使えるフルアクセル❹と、Bボタンをす速く2回押すアンチロックブレーキ❺のふたつだ。



3





4



5

忠実に再現されたコースも要注目!

鈴鹿やモナコ❻など世界各地で行われるF1のコースを忠実に再現しているこのゲーム。どのコースを走ってみてもその再現度には驚くばかりだ。ちなみに、Cボタンでドライバー視点やリア視点❼など、いろいろな視点に切り替えることができるんだけど、このなかのオンボード視点がヤバイ。ナニがヤバイってテレビのF1中継でよくやってるオンボードカメラの視点と全然かわんねえの❽! テレビでF1パイロットたちの味わうスピードの世界を垣間見れるあの視点そのまんま! こんな視点でプレイしたらハマらないわけがない! プレイするときはぜひこの視点でプレイすることをオススメするぜ!



6



7



8



このコーナーでは、これからN64を買う人、またはすでに持っている人にぜひプレイして欲しいソフトをセレクトして紹介します。

日本人ならやっぱりココ！鈴鹿コースを極めたい！

日本に生まれ育った俺たちとしてはこのホームコースをなんとも極めたいところ。ここでポイントごとのアドバイスを伝授するぜ。Ⓐまずストレートエンドはアウト側ギリギリでフルブレーキング。コーナーの立ち上がりで加速するために無理な突っ込みはしないこと。Ⓑ1コーナーから2コーナーはひとつの複合コーナーと考えてコーナリング。1コーナー奥のストロベリーバリアから2コーナーのクリッピングポイントまでステアリングを思いきり切って、ノーズの方向が変わったらアクセル全開！ⒸS字コーナーはライン取りが重要。ラインに沿ったハンドリングとリズミカルなアクセルワークがポイントだ。ムリにアクセルを開けるとコースアウトするので注意。Ⓓ逆バンクは早めに方向転回して加速させることがポイント。Ⓔデグナーは見た目以上にキツイので早めに方向転換。ふたつめの直角コーナーは大きく減速する必要がある。コースアウトに注意だ。Ⓕヘアピンは110Rを抜けたら減速開始。減速時にマシンの前に過重がかかるのを利用して、グリップ力を上げてクリアー。コーナーを抜ける前に加速するとテールスライドするので注意！Ⓖスプーンはふたつ目のコーナーの抜け際が重要。す速く加速体勢に入らないとつぎのストレートを無駄にすることになっちまうぜ。Ⓗ130Rは300キロを維持した状態で通過。ここで必要以上の減速は大きなタイムロスだ。Ⓘシケインは早めに減速して出口までに体勢を整えること。ストレートの最高速はココで決まる！

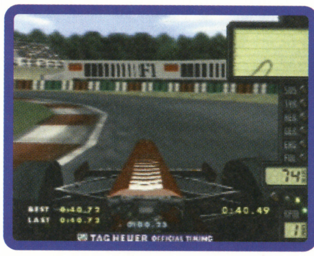
A

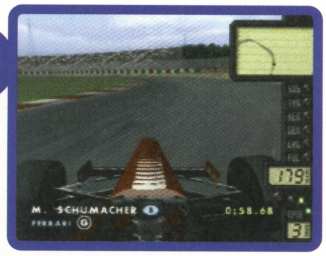

B


C


D


E


F


G


H


I




9


10


11

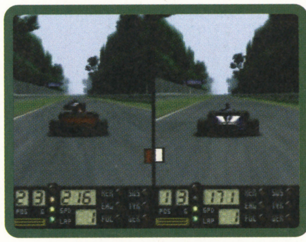

12


さらに本物のF1に近い体験ができるこんなモードはどうでしょう!

このゲームはルーキー⑨、プロフェッショナル、チャンピオンという3種類のスキルレベルのなかから選んでプレイすることができる。初心者はルーキーで初めて慣れてきたらプロフェッショナルでプレイするというのが基本⑩。それでもものたりなくなったらチャンピオンでプレイしよう。このチャンピオンというレベルでは、マシンの挙動が現実のF1マシンにかなり近くなっていて、一瞬のミスでスピンしたりコースアウトしてしまう⑪。難易度はかなり高いが、ヤリ込んだプレイヤーには是非ともプレイして欲しい。また、ダメージ設定をオン⑫にすると、スピンやクラッシュでマシンのパーツなどが壊れてしまう⑬。さらにギアチェンジも慎重に行わないと、すぐギアボックスがおシャカになるというシビアなモードだ。ほかには、タイムアタックで好成績を残すと出現するゴーストカー⑭は、神がかり的なスピードでプレイヤーの前に立ちはだかる。どことなく見覚えのあるそのマシンを抜くことができるか!? もちろん、レースゲームでお馴染みのふたり同時プレイもアリ。ほかのレースゲームとちがって、縦⑮と横⑯、どちらか好きなほうで画面を2分割させせることができるのはプレイヤーにはウレシイ配慮。プレイしやすい画面が選択できるってワケだ。これだけモードがあればほかにF1ゲームは必要なしか!?

13


14


15


16

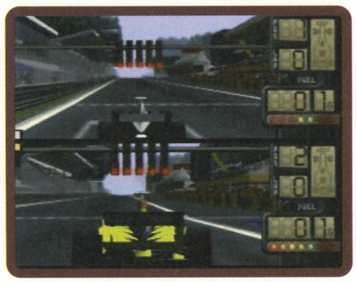

なんと海外ではすでに続編がリリースされている!

今回紹介した『F-1 WORLD GRAND PRIX』は、海外ではすでに『F-1 WORLD GRAND PRIX II』がリリースされていて、高い評価を得ている! 秋葉原などの海外ソフトを扱う店でしか購入することはできないが、その完成度は高い。映像の部分で大幅な向上があるのはもちろんのこと、処理が60分の1秒で行われるようになったため、操作感はさらにスムーズになり、F1独特の演出もさらにパワーアップ! だが、悲しいかな日本での正式発売は決定していない……。実際プレイしてみればわかるんだけど、F1ファンにはたまらないエッセンスが盛りだくさん! ぜひとも日本での正式発売が決定して欲しいところだ。









衝撃のマズさ!!

ギョッス!! プチワラだぜ!! ある読者から一通の投書が届いた。そこには、日本一マズいラーメン屋を発見したとの内容が書かれており、さっそくプチワラはそのラーメン屋"彦龍"を調査をすることにしたぞ。その調査結果と、店主の衝撃的な肉声をここに掲載することにするッ!!



⬆ラーメン
600円



⬆彦龍には、黄金のヘビが飼われている。ラーメンを食べているお客を、ジッと見つめているのだ。



⬅小さな店内には、8人ほどが座れる席がある。ビートたけしや志村けんの写真がある。

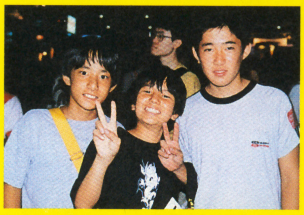
日本一マズいラーメン屋 発見!?

巨人の"ゲームショウ'99 秋"突撃爆乳レポート

じょうも、巨人でぶ。ずっと寝てて"スペースワールド"には行かなかったクチェに、ゲームショウには行ってきたぴょん。嫌がる人たちと、無理矢理スキンシップしてきたニョ。ヒャア〜フゥ〜ヒャア〜フゥ〜♪



⬆ここはアスキーブース。コンパニオンのギャルがどうしてもボクと写真を撮りたいっていうから、一緒に撮ったぴょん。1000円です。



⬆巨人に会いに来てくれたチビッ子3人組。見事、巨人とのジャンケンに勝利して、めでたくガラクタをGET!! おめでぴょう!!

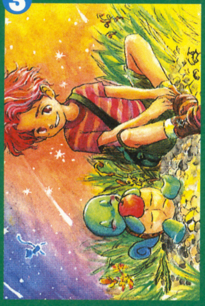


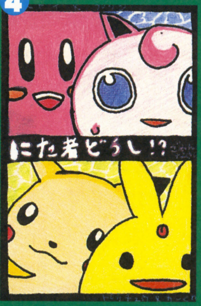
⬆タイトーブース。『電車でGO!』の大会に出場したギョン。だけれど暴走電車と化し、瞬時にしてゲームオーバーになっちゃった。

イラストレイターマニ

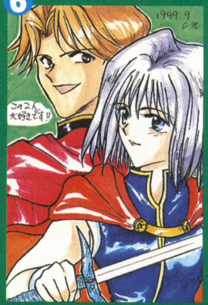
1


2


3


4


5


6


❶(宮城県　紺野哲也　21歳) マリオちゃんですな。オレたちが死んでも、マリオは生き続けるんだろうにゃあぁ〜ん。50世紀にもマリオはいるかなぁ〜? ❷(神奈川県　うごりゃ　14歳) ウヘヘ♪　こんなカワイコちゃんと一度でいいから、いっしょにゴルフしたいぜぇ〜。やっぱカワイコちゃんはいいにゃあー。❸(鹿児島県　時田ノリコ) 時田さんの描くイラストは、いつもすげえ美麗だぜ!!　ポケモンの幻想的な世界観がGOOD!! オレもこんな世界に行ってみたいぜ!! ❹(栃木県　おこじょ姫) 似ているが脳の大きさや生態によって、まったく思考回路が違う生き物たち。でも実際にいたら珍しいから生体実験とかされんだろうなー。 ❺(大阪府　だるまん) 頭髪が緑色なところがイケてますな。唇が真っ赤なのも、なんだか妖艶でクラクしちゃうよぉ♪　でもなんかウドの大木みてーに、ケンカは弱そう。❻(群馬県　奈良崎千佳　20歳) 美男子と美少女ですなぁー。でも剣は人を殺める殺人道具、取り扱いに注意してほしいぜ。できれば、話し合いで解決したいものだ。

10月号"ウソツキ巨人は誰だこの野郎! 答&正解者発表

ウソツキ巨人は、巨人Cです。コイツは、二日おきに弁当を食ってます。正解者のふたりには、64DD本体をプレゼントだ!!　東京都 ケロンパ　新潟県 オチムチム



プロフィール
ラーメン彦龍 マスター原さん
〒113 東京都文京区千駄木4-42-8

ラーメン屋を修行をしながら転々とし、1989年についに究極の味を極め、自分の店"彦龍"を開店することになる。しかし、なぜかマズいということで噂が広がり、『ダウンタウンのごっつええ感じ』や『タケシムケン』、雑誌や新聞でもそのマズさを取り上げられるまでに!!

彦龍 独占インタビュー

プチ：ラーメンください。
彦龍：ラーメン？　あいよ。
プチ：いやあ、いっぱい芸能人のサインが飾ってありますね。
彦龍：そう、みんなマズいラーメンってことで来るの。で、キミんトコの取材って、どんな雑誌なの？
プチ：ゲーム雑誌ですけど……。
彦龍：オレはゲームやんねーよ。
プチ：それはなぜ？
彦龍：だってゲームやっても儲かんねーもん。
プチ：はは、まあ、確かに。
彦龍：それにしてもアレだよ、みんな「マズいマズい」って言うけれど、本当にマズかったら10年も店が続かないって。
プチ：でもマズいことで有名なんですよね？
彦龍：そう。オレにうまいもん作れったって無理な話なんだよ!!　あいよ、ラーメンできあがり。
プチ：あはは……、どうも。ズルズルッ……。麺がすぐに切れますね……。
彦龍：麺は一日おいてから使うんだよ。そうしたほうがコシがでるんだ。
プチ：コシですか……。なんかナルトがヌルヌルするんですが……。
彦龍：ああ、ナルトを封から出して時間が長く経てば味も変わるよ。
プチ：……はあ。
彦龍：誰にでも好みってものがあって、マズいってヤツもいれば、うまいってヤツもいるの。
プチ：ああ、それは言えますね。
彦龍：オレの場合、麺はどうでもいいよマズくったって。スープがうまいんだよウチは。
プチ：え？　それはどういうことですか？
彦龍：麺は業者から買ってるやつだからオレが作ったわけじゃねえ。スープはオレが作ったやつだからうまい。そういうこと。
プチ：ほほう。ゲームで例えると、グラフィックは汚くても、音楽が良いからOKって言ってるのと同じですね？
彦龍：よくわかんねーよゲームは!!
プチ：彦龍さんは、野菜のダシにこだわっていると聞いたのですが？
彦龍：そう。ウチは野菜中心のスープしか使わねえよ。肉はほとんど使わない。だからうまいんだよウチのスープは!!
プチ：はは、うまいんですか……。確か、ビートたけしさんは、「キムチをドブに捨てたような味」と言っていましたよね？
彦龍：やっぱ好みがあんだよ。うめえだろッ？
プチ：はい!!　うまいです!!
彦龍：あたりめえよ。
プチ：そういえば、餃子も手作りなんですよね？
彦龍：そう。皮は違うけれど、具は手作り。
プチ：オレ、ラーメン食べてお腹いっぱいだから、美谷君（本誌アルバイト君）餃子食べる？
美谷：あ、いいんですか？　じゃあ水餃子を。
彦龍：あいよ（厨房で作り始める）。
プチ：ヘビも飼ってらっしゃるんですよね？
彦龍：そう。なんて名前か知ってる？
プチ：いや、わかんないです。
彦龍：へび太郎。
プチ：そのままですね。
彦龍：そう。
プチ：かじりますか？
彦龍：かじんないよ。
プチ：毒はありますか？
彦龍：毒はねえよ。
プチ：それにしてもラーメン屋にヘビは珍しいなぁ～。
彦龍：ヘビってネズミ食うとき、絶対にシッポから食うんだよ。知ってた？
プチ：へぇー、知らなかった。それはどうしてですか？
彦龍：知らねえ。
プチ：はは……。
彦龍：はい、水餃子できた。
美谷：あ、うまそう。いただきます～。……ウッ!!
プチ：あれ？　メニューから"目玉焼き"とか"冷やっこ"がメニューから消えてますね？　なぜですか？
彦龍：それは客がイタズラして勝手に書いたメニューなんだよ!!　イタズラしやがるバカがいんだよ!!　ウチはラーメン屋であって居酒屋じゃねえんだよ!!
プチ：あはは、そうですね。
彦龍：そういやあ、イタズラ電話しやがるバカをこの前捕まえたんだよ!!
プチ：ほうほう。
彦龍：いっつも無言電話しやがるバカがいて、追求して言ってやったんだよ。「てめえが無言電話してんのは知ってんだ」ってね。目には目をだ。
プチ：今日はありがとうございました。

プチワラの結論　チャーハンはうまい!!



⬆巨人はお腹がすいたから、やきそばを食べることにしたピギョン。ゲームショウで食べるやきそばは、パサパサしててうめえなぁ～。



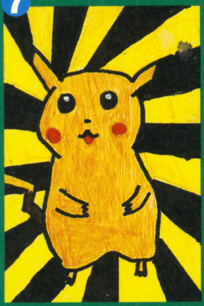
⬆あれ～？　なんか突然、ポンポンが痛くなったの……。あー、誰か助けて～。痛いのイヤだよ痛いのイヤだよぉ～……。う、うう……。



⬆ドクン、ドクン……。ドクン……（巨人は静かに息を引き取りました。ゲームショウ、きっとよい思い出になったでしょうね）。

次は"東京ゲームショウ2000春"でお会いしまぴょう(嘘)!!

アックス

7


8


❼(京都府　グレート　9歳) 阪神タイガースのようなバックの色彩がいいですなぁ～。ピカチュウは阪神ファンなのか？　オレは鹿島アントラーズファンです。❽(大阪府　だるまん) "平林さんはみんなのもの。だから一人占めは絶対に禁止だ。平林さんだってそう思っているに決まっている。仲良くいこうぜ仲良くよぉ～。

今月の困り事

ヨーロッパにホームステイしようと調べたけど、"おばあちゃんのミネストローネ"とか出してくれなさそうなもんでやめたよ。（大阪府　だるまん）
すげえウマいんだけれど、恥ずかしくてとてもじゃないけれど言えないメニューの店ってあるよな。"ハッスルお姉さんのちゅるちゅるスープ"とか"まっかっかホッペじいさんの焼きたてずんぐりパン"とかね。言えねーっつーの!!　本当にそんなヤツラが作ってんのかよ!!　「スープ！」だけで料理が出てくるようにしてもらいたいぜー。

郵便：〒151-8024 アスキー NP ペ○○係
宅急便：東京都渋谷区代々木4-33-10(株) アスキー ファミ通NP編集部 読ペ○○係
航空便：ASCII CORPORATION Famitsu NP Publications.dokupe○○kakari.Yoyogi4-33-10 Shibuya-ku.Tokyo Japan
E-メール：n64-plus@mi.ascii.co.jp　　FAX：出る杭が打たれてしまいました。

プチワラからのお願い　もう少しで西暦2000年ですね。だというのに、まだ読者ページからプレゼントが届かないと、嘆いているかたもおられることでしょう。実は、ものすごいプレゼントを用意しているのです。申し訳ないのですが、もうちっとだけお待ち下さい。アディオス。

ゲームのハテナ

モンガイカンのゲーム論
坂田克己

第5回 次世代ゲーム機・ドルフィンヒットへの道（1）

プレイステーション２が発表され、第三次ゲーム機戦争は佳境へ突入した。今月は次世代ゲーム機戦争について、まずはマーケッター的視点で整理しておきたい。さらには、我らがドルフィンのヒットに向けての、マーケティング上の発想をまとめてみよう。うーん。また、話が難しくなりそうだ。（※この項におけるゲーム機とは家庭用据え置きタイプを指します）

なぜ王者はその地位を降りたか

ゲーム機戦争は、マーケティングモデルとしてはあまり珍しいものではない。むしろ典型的なケースであって、ヒトに説明しやすい構造になっている。国内シェアに限っての話だが、「ナンバーワンは２位のブランドを圧倒し、２位のブランドが３位の商品を凌駕している」というスタイルだ。

これはハンバーガーチェーン戦争に似ている。マクドナルドはモスバーガーを圧倒し、モスバーガーはその他のチェーンを凌駕している。ちなみにこの例は、２位がナンバーワンになることは困難である、という説明をする場合に引用されることが多い。

しかし、ハンバーガー戦争とゲーム機戦争の違いは、圧倒的な強さを誇っていた王者がマーケットシェア的には逆転された、という事実である。

ファミコンで実質的にゲーム機市場を開拓した任天堂の次の矢は、スーパーファミコンだった。一方、セガはメガドライブで、日本電気ＨＥはＰＣエンジンで対抗する。結果は任天堂の圧勝。任天堂はゲーム機市場で、押しも押されぬ王者として君臨することとなった。

そして現在、データに様々な条件をつけなくてはならないが、任天堂はかつてほどのポジションにはいない。ゲーム機市場の現在のナンバーワンは、やはりプレイステーションだろう。なぜナンバーワンが入れ替わったのか、諸説あると思う。まず最初にここで<ハテナ流>に、まとめてみたい。

最初に断っておきたいのだが、このコラムではそれぞれのゲーム機について、ハードウェアとしての性能をとやかく言うつもりはない。まして、Ｎ６４のゲームは面白くてプレステはつまらない、といったゲーム機の本質の部分である「面白さ」についても、一切語らないつもりだ。（ちなみに私はＮ６４の方が好きだ）なぜなら、それらの部分はマーケティング的にはあまり関係ないからである。理由は、読み進めればわかる。

消費者の購買行動を解析すると

たいていの人は、商品が売れている理由を、「その商品が素晴らしいからだ」と考えている。これは間違いではないが、正解というわけでもない。なぜなら、「素晴らしい商品」という存在は、客観的に見るとありえないからだ。

素晴らしい商品。一見わかりやすそうな言葉だが、実体はとても茫洋としている。例を挙げて説明すると、チョコレートはすべての人にとって、甘くて美味しい素晴らしい商品のように思えるが、ダイエットをしている人にとってはとんでもないシロモノだし、子供を持つ親にとっては虫歯の原因として敵視すべき商品だろう。

つまり、すべての人にとって素晴らしいという商品は、そうは存在しない。素晴らしいか素晴らしくないかは、その商品を受け取る個人個人の全くの主観に過ぎないということがわかる。

ところが、消費者はある商品に対して、それが自分にとって素晴らしい商品か否かを判断する材料をたくさんは持ち得ていない。たいていの商品は、購入前に納得がいくまで試してみることはできないし、また、そういう場も与えられていない。

そこで消費者は、自ら判断するのではなく、他からの情報によって商品を買うポイントを決定している場合が多くなる。つまり、素晴らしい商品か否かという主観的な判断でさえ、自ら行えていないのだ。

消費者はあくまで不明瞭なイメージによって、商品を購入する場合が多い。古くからのゲームファンは、おそらく、イメージなどに惑わされず、自らの信念でゲーム機を選択するだろう。しかし、ゲーム機戦争の拡大によって広がったゲームファン層のほとんどは、それほどの見識は持ち合わせていない。そこで、マーケッターは工夫するのである。

揺れ動く消費者のココロに、自社商品は素晴らしいというイメージを植え付けることはできる。売りたい商品を素晴らしいと認めてくれそう消費者に向かって、商品購入につながる有効なメッセージを発信すればよいのだ。

例えば、ファミ通のテレビコマーシャルの出稿量じたいは微々たるモノだが、テレビでファミ通のコマーシャルを見たことがあるという人が、読者の中にたくさんいるはずだ。しかし、家庭の主婦などが好んで見るテレビ番組などに、そのコマーシャルは決して流れない。つまり、ファミ通を購入しそうな人が見るだろうテレビ番組をあらかじめ選んで、コマーシャルが流されているのである。読者の皆さんが見ている番組がそれなのだ。

そうやって、自らの商品を受け入れてくれそうな人に、選択の基準になる情報を刷り込んでいく。プレステやドリームキャストの広告大量出稿は、このセオリーに則っている。その詳しい分析は後日。

基本的に商品のブランド力は、その商品自体の性能もさることながら、そのブランドが「消費者にどのように思われているのか」によって決まる。つまり、思い込みである。この思い込みが、けっこうしつこいのだ。

一例を挙げると、「任天堂は良いゲームを作る」というイメージが育っている。実際そうなのだが、仮にセガが良いゲームを続けて発売したところで、任天堂よりもセガのほうが良いゲームを作るね、ということにはなりにくい。また、任天堂がＮ６４用ソフトを突如量産し始めて、プレステ用ソフトよりも多くタイトルを揃えたとしても、任天堂の良品寡作のイメージを変えることはむずかしいだろう。

消費者のココロ、ここが購買行動のカギを握っている、と言い切って良い。

来月はさらに詳しく解説したい

もう紙数が尽きた。今回は、ちょっと内容が難しいよな。興味のある人は頑張ってついて来てください。来月は、王者が代わるときの構造をもう少し掘り下げて、できるだけわかりやすく説明したい。そして、その後、我らがドルフィンがどうすれば王者になることができるか、検証を進めていきたい。しかし、こんなペースで書いていて、ドルフィンの発売までに間に合うのか、心配になってきたぞ。



イラスト／西小野ゆうこ

坂田克己 プロフィール
流行情報研究所所長。マーケティングプランナー。ホームページに毎日日記を書いている。夏休みの宿題の日記でさえ毎日書いたことないのに。これがインターネットの魔力か。
e-mail:PXU03745@nifty.ne.jp

PRESENT
see P.125

PRESENT for You

本誌記事中の「PRESENT」マークのあるソフトやトイは、このページでプレゼントしちゃいます。応募方法が2通りあるから、よく読んでね。



アンケートはがきで応募!

1 スーパーロボット大戦64



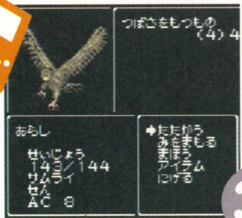
バンプレスト　3名

2 V-RALLY EDITION99



スパイク　2名

3 ウィザードリィ エンパイア



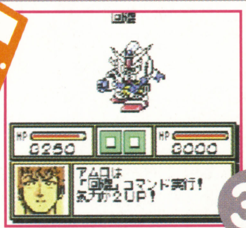
スターフィッシュ　3名

4 銃鋼戦記バレットバトラー



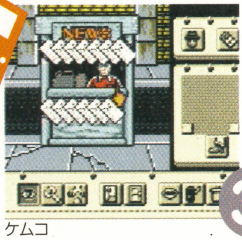
コナミ　3名

5 スーパーロボット大戦リンクバトラー



バンプレスト　3名

6 ディジャブI&II



ケムコ　3名

7 V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION



スパイク　2名

8 ポケットGT



エム・ティー・オー　1名

希望のソフトが決まったら、本誌綴じ込みのアンケートはがきに必要事項と希望商品番号、本誌に対するご意見・ご希望を記入のうえ、お送りください（切手は不要です）。

応募締め切り **1999年11月20日(土) 消印有効**

※当選者の発表は、商品の発送をもって代えさせていただきます。

官製はがきで応募!



9 共親の菓子『青リンゴ』、『さくらんぼ』セット　3名
提供　編集部DMR

10 『ポケットGT』オリジナルネックピース　5名
エム・ティー・オー

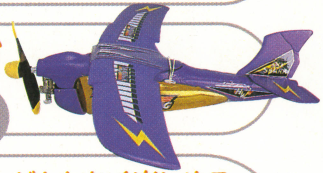




11 秘密のプレゼント　5名
目次にある表紙クイズ、「クッパを探せ」の答えをお送りください。解答は、「下から」何段目の「右から」何番目のクッパがほかのクッパとどう違うかを書いてください。

12 携帯ストラップ&ボールペン　5名
提供 NECインキュベーションセンター

13 ハイパーウイング　3名
提供 バンダイ



14 ポケモンセンターオンラインがもれなく楽しめる AOL100時間無料体験版CD-ROM　20名
提供 ポケモンセンター
ポケモンおまけムービー付き!

希望の商品が決まったら、官製はがきに住所、氏名、年齢、職業(学年)、電話番号、希望商品番号と商品名、それぞれの記事に対するご意見、ご希望をご記入のうえ、下記のあて先までお送りください。ひとり何通お送りいただいてもけっこうです。

あて先 〒151-8720 東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー　ファミ通NP編集部
ファミ通64+12月号プレゼント係

応募締め切り **1999年11月20日(土) 消印有効**

※当選者の発表は、商品の発送をもって代えさせていただきます。

MONTHLY SOFT FILE

新作ソフトカタログ(9/23〜10/15)

人気キャラクターのゲームが充実。N64の『ビーストウォーズメタルス64』、GBは『シルバニアファミリー』と『スーパーロボット大戦』だ。でも、やっぱり名作RPG『ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ』をプレイ。眠れない夜がまたやってきた。

NINTENDO64

- WINBACK
- ビーストウォーズメタルス64
- V-RALLY EDITION99

GAMEBOY

- オセロミレニアム
- 格闘料理伝説ビストロレシピ〜激闘★フードンバトル編〜
- かわいいペットショップ物語
- ゲームボーイドラゴンクエストⅠ・Ⅱ
- □いアタマを○くする国語バトル編
- シルバニアファミリー〜おとぎの国のペンダント〜
- スーパーリアルフィッシング
- スーパーロボット大戦リンクバトラー
- ディジャブⅠ&Ⅱ
- Front Row
- V-RALLY
- ポケットGT

NINTENDO POWER／SUPER FAMICOM

- ピクロスNP Vol.4

各アイコンの説明

ジャンル
アクション　ロールプレイング　スポーツ　シミュレーション　パズル　シューティング　その他

編集部評価
ほのぼの　熱い　新感覚　ビックリ　女性にオススメ　じっくり

機種
ニンテンドウ64　ゲームボーイ　ニンテンドウパワー

付加機能N64
バックアップカートリッジ　コントローラパック対応　振動パック対応　64GBパック対応　メモリー拡張パック対応　音声認識対応

プレイ人数
ひとりで遊ぶ　ふたりまで遊べる　3人まで遊べる　4人まで遊べる

付加機能GB
ゲームボーイカラー対応　ゲームボーイカラー専用　バックアップカートリッジ　通信ケーブル対応　赤外線ポート対応　スーパーゲームボーイ対応　ポケットプリンタ対応　振動カートリッジ　64GBパック対応



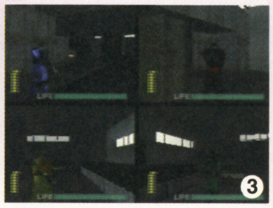
WIN BACK

ひとりで悪の組織へと立ち向かえ！

1999年9月23日 7,800円
コーエー
KOEI









❶単独で敵地へと突入していくジャン。頼れるのは自分だけだ。❷爆弾を使うときには自爆に注意しよう。❸4人で対戦するときには、画面が4分割になるのだ。❹いざとなったら前転してピンチを切り抜けよう。



©1999 KOEI Co.,Ltd.

ここに注目！

キャラクターの動きのなめらかさにご注意！　2,000以上のモーションパターンで、かっこいいアクションが思いのままです。映画の主人公になったつもりで、プレイしてみてくださいね。
（宣伝担当　矢澤さん）

多彩なアクションが魅力のガンアクションゲームがコーエーから登場だ。プレイヤーは特殊部隊S.C.A.T.の隊員ジャンとなり、攻撃用軍事衛星"ガルフ"を奪ったテロ組織を相手に戦うのだ。壁に隠れながら飛び出して攻撃したり、接近戦では銃で相手を殴りつけたり、爆発物を有効に使ったりして、過酷なミッションを達成しよう。モーションパターンはじつに2000以上にもおよぶぞ。チュートリアルモードが充実しているので、これだけでも十分ゲームとして遊べるほどだ。また、4人まで遊べる対戦プレイは、6種類のゲームが用意されている。相手のライフを0にするまで戦う"デスマッチ"や、色の違う7つのキューブを奪い合う"キューブハント"など盛りだくさんの内容だ。キミは見事"ガルフ"をウィンバック（奪還）できるかな？

はみだしN64&GB　この『WIN BACK』は、北米でも今月発売されるのだ。アメリカでの評判も気になるところ。

任天堂のゲーム文化に触れられるイベント情報！

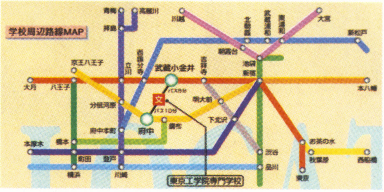
秋といえば過ごしやすい季節。勉強にスポーツに励んでいることだろうが、そんなキミに耳寄りのイベント情報を紹介しちゃおう。11月2日と3日の2日間、東京都小金井市にある東京工学院専門学校の学園祭のなかで『NINTENDO GAMEPARK in 東京工学院1999』というイベントが開催されるのだ。

"2000年に向けてゲーム文化の歴史を楽しむ時間を提供する場"として意味づけられたこのイベントでは、『NINTENDO64コーナー』と題して、発売中または年末年始に発売が予定されている任天堂のN64ソフトを自由に遊べるブースや、『ファミコン・スーパーファミコンコーナー』として、これまでに発売された歴代マリオシリーズのソフトを自由に遊べるブースが用意されている。

さらには、任天堂の歴史やゲーム作りのコンセプトなどがギッシリつまったWindows用CD-ROMソフト、『任天堂大辞典 第弐巻』の発売発表会をかねたトークショーも開催。任天堂広報室の稲葉憲治さんと、書籍『任天堂の法則』を書かれた武田亨さんのスペシャル対談が、2日間にわたって予定されているのだ。もちろん『任天堂大辞典 第弐巻』のデモンストレーションブースも設置されるので、任天堂のヒミツをアレコレ知ってしまいたいキミは、ぜひとも実際に触ってしまおう。

入場は無料なのでゲーム業界に興味のある人、任天堂ゲームの魅力にとりつかれている人、そして最新ゲームに触れたい人にはうってつけの機会。友だちを誘って、ぜひ足を運んでみよう。

■開催日時■
1999年11月3日　11時30分～17時
4日　11時～16時
スペシャル対談　14時～15時（両日とも）
■会場■
東京都小金井市前原町5-1-22
東京工学院専門学校 1F ティーサロン
詳細はフリーダイアル0120-634-200まで。
月～金・AM9：30～PM5：30（担当・山田和朗）





© 1996 Nintendo　© Softbusiness.co.,LTD
※これは『任天堂大辞典 第壱巻』（1998年度発売）のパッケージおよび画面写真です。







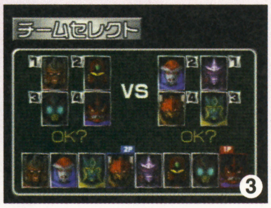
ビーストウォーズメタルス64

3つの姿に変身して戦えるぞ!

1999年10月2日 7,800円
タカラ
TAKARA









❶相手が倒れているスキを狙ってチャージ攻撃だ!❷スピードが優れている空の戦士たち、勝つのはどっち!?❸チームバトルモードではサイバトロン、デストロンのどちらのビースト戦士でも組み合わせられるんだ。❹サイバトロンの総司令官コンボイの勝利ポーズ、熱いセリフも聞けるぞ!



ここに注目！

テレビアニメが現在放映中の『ビーストウォーズメタルス』がゲームでも大暴れ！　コンボイが吠える！　ラットがボケる？　ゲームでも奴らはうるさいぐらいに大騒ぎジャ～ン。(開発担当者)

現在テレビでも放映中のビーストウォーズの最新作がはやくもN64に登場だ。『ビーストウォーズメタルス64』はサイバトロンとデストロン、ふたつの勢力合わせて8人のビースト戦士たちが戦う対戦格闘ゲーム。ボタンひとつで3段階に変形でき、バトル中は遠距離攻撃と近距離攻撃が自動で切り替わったりと、簡単操作で熱いバトルがくり広げられるのだ。ゲームモードは3つあり、選んだキャラクターで順番に相手を倒していくひとりプレイ専用のメタルスモードと、コンピューターや友だちを相手に対戦できるバトルモード、4対4のチームどうしで対戦できるチームバトルモードがある。また64GBパックを使うと、差し込まれているGBソフトに応じてキャラクターの能力が変化する。差し込むGBソフトは何でもいいので、いろいろ試してみよう。

はみだしN64&GB　開発部内での会話です。「もう残業止めて帰りたいんだブ～ン」。「キ～！　つべこべ言わずに働くザンス！」。

V-RALLY EDITION99

大自然へと挑むラリーゲーム

1999年10月14日
7,800円
スパイク
Spike









❶迫力満点のドライバー視点。❷スピンしたタイヤの跡まで再現されるぞ。❸市街コースだってもちろんあるぞ。❹空だって飛べる？　一瞬だけどね。



ここに注目！

WRC（世界ラリー選手権）の世界を思う存分堪能してください。ホントに世界のコースを走っているかのような臨場感は自信ありです。
（宣伝担当　柴田さん）

悪路に揺れたり、一回転したりと、とにかくクルマがリアルにふっとぶ迫力満点のレースゲーム。暴れるマシンをおさえこみながらジャングルや砂漠の中を走り抜けていく気分は最高だ。世界ラリー選手権の臨場感がリアルに再現されているぞ。おススメはドライバー視点でプレイすること。ほかの視点では、クルマが右に左に揺れるだけだけど、この視点でプレイすると画面ごと揺れるから地面が90度近くひっくりかえったりするスリルと、飛ぶように地面が後ろへと流れていくスピード感を十分に楽しめる。クルマが縦に一回転しても、そのまま走りつづけるなんていう大技もできるぞ。コースをはずれたときにもボタンひとつで復帰させられるから、初心者でも安心。クルマに揺られながらプレイしていく感覚はまさに自然との戦いだ。

はみだしN64&GB　スパイクの柴田さんの特技は、吉本興行の藤井隆のモノマネなのだ。見てみたいな！

ゲームボーイ ドラゴンクエストI・II

名作RPG2作が遊びやすくなってGBに登場だ!

1999年9月23日
4,900円
エニックス



❶戦闘に敗れても復活することはできるが、所持金が半分になってしまうのだ。❷『I』のダンジョンでは明かりが必要だ。レミーラの呪文を覚えるまではたいまつを準備しよう。❸『II』の戦闘は魔物もパーティーを組んで現れるぞ!❹福引き券は、道具屋でたまにもらえるほかに、宝箱や戦闘でも手に入るんだ。❺この旅の扉の向こうには何があるかな?



ここに注目!

何年たっても名作はおもしろい! 携帯できるGBで、ゲーム史に残る傑作RPGが楽しめます。美しい画面と、どこでも記録できる"中断の書"で遊び易さも格別です。
(ドラクエ課 柴原さん)

『ドラゴンクエスト』と言えばゲーム好きな人なら誰でも知ってる超有名RPG。その最初の作品である『I』と、シリーズのなかでも人気の高い『II』のふたつが1本になってGBに復活だ。もちろんGBならではの遊びやすさも追加されているぞ。まずは"中断の書"という新しいセーブ機能。これを使えば戦闘中以外のフィールド上でスタートボタンを押せばどこでもセーブできるんだ。電車の中で少しだけ遊んだりするときにはとても便利だよね。また、会話シーンでは漢字が使用されていて、メッセージが読みやすくなっている。難しい漢字は使われていないので心配ないぞ。戦闘中では呪文や攻撃の効果がアニメーションされているなど、グラフィックも大幅にパワーアップしている。シナリオのおもしろさはオリジナルのまま、いまでも十分楽しめる内容なのでドラクエ初心者はプレイしてみよう!!

はみだしN64&GB ドラクエ課内では、いまはもう懐かしい寒いダジャレをどれほどさりげなく連発できるか流行中。現在、係長(41歳・既婚)独走状態だそうです。

かわいいペットショップ物語

GBでペットを育てるならこれ!

1999年9月23日 3,980円
TAITO



❶薬の調合に必要な材料は、フィールドの上のどこかにきっとある。❷お店の地下にある図鑑を見れば、動物たちがいそうな場所などがわかるので調べておくといいぞ。❸期日までに依頼をこなせないと、お店の評判が下がるので気をつけよう。❹動物たちを捕獲したあとは、かわいい名前をつけてあげないとね。❺大会で勝つためにも、きちんと考えて育成してあげよう。



ここに注目!

かめやあひるから、キリンやゾウまでつかまえることができる。薬を調合したりつくったりすることもできるよ。ぜひ遊んでみてね!
(開発担当者)

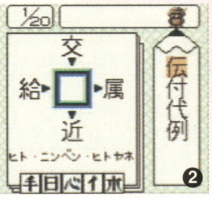
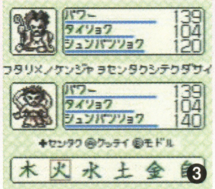
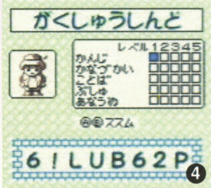
たくさんの動物たちが登場する『かわいいペットショップ物語』は、主人公の女の子が病気のおばあちゃんの代わりに、お客さんの依頼を受けながらペットショップを経営していくRPGだ。依頼者は動物がほしい人や病気を治す薬を作ってほしい人などさまざま。プレイヤーはこれに応えるため、フィールドに出て動物を捕獲したり、薬の調合に必要なふたつの材料を捜さなければならない。ただし、刻々と時間が経過していくので依頼の期日が過ぎてしまわないように注意が必要だ。また、依頼のなかには"大会で優勝した動物"といったものもある。フィールド上で捕獲したり、依頼人の動物を牧場に預けておけば、プレイヤーが設定したとおりにロボットが世話をしてくれるぞ。もちろんプレイヤー自身がほめる、しつけるなどして育成すればより効果的だ。週に1度の大会で上位をめざそう。

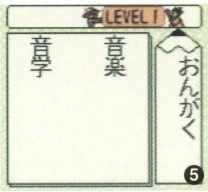
□いアタマを○くする 国語バトル編

キミは小学生に勝てるか!?

1999年9月24日
2,680円（ソフトのみ）
2,980円（ソフト+攻略ガイドブック）
イマジニア





❶ゲーム性がアップした国語バトル編。チャレンジモードではコンピューターの賢者相手に戦うぞ。❷二字熟語を完成させる漢字を部首から連想し、正解を選ぶ。❸対戦するときはチャレンジモードで倒した賢者を使えるぞ。❹どのくらい勉強したのかが一発でわかるぞ。❺対戦相手を右端に追いやると勝利だ。



ここに注目！

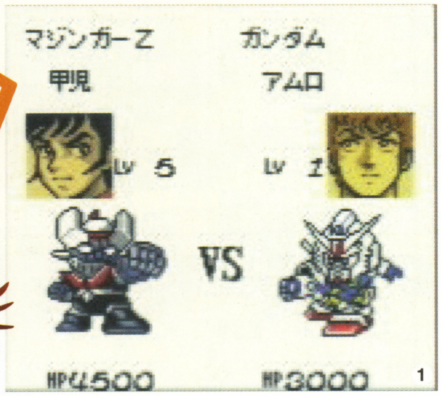
こんなスリリングな合格ボーイ見たことない！　テンポよい漢字問題から、アタマをひねらないと解けないパズル感覚の問題まで手ごたえ十分。小学生から大人までみんな熱くなる！（開発担当者）

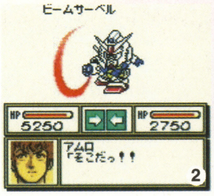
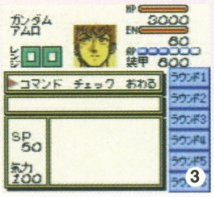
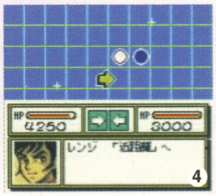
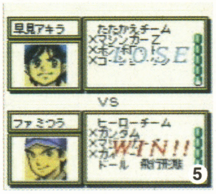
小学生にはもちろん、大人にも歯ごたえ十分な合格ボーイシリーズの最新作の登場だ。対象年齢は小学校高学年からだけど、大人でも思わずうなってしまう問題だって盛りだくさん。これ1本で、漢字、かなづかい、慣用句、部首、二字熟語が勉強できるぞ。ひとりで遊ぶときはじっくりとパズル感覚の問題を解いていくトレーニングモードと、5人の賢者相手に戦っていくチャレンジモードが楽しめる。友だちと対戦ができるバトルモードはふたりずつ賢者を出しあうタッグマッチだ。カードゲームさながらの熱い戦いになること間違いなし。さらに、5人の賢者を倒したあとに手に入る"財宝"の名前を応募券に書いてイマジニアに送ると、先着100名にシリアルナンバー入り認定証とその財宝がプレゼントされるというビックリ仰天の特典付きだ。遊びながら賢くなれるなんて最高だね！

スーパーロボット大戦 リンクバトラー

今日も新たな強敵を求めてバトルだ！

1999年10月1日 4,500円
バンプレスト



❶戦闘開始！　チームの編成が勝利への鍵となるぞ。❷やっぱりガンダムが好きな人が多いんじゃないかな。❸戦闘はターン制。相手の作戦を読んで行動を決めよう。❹相手との距離を測るのも大事。❺やっぱり勝ったときはうれしい。がんばって最強のチームをつくろう。



ここに注目！

10月29日に発売する『スーパーロボット大戦64』とのリンクによって隠しキャラクターが登場したり、双方のパワーアップが実現します。自分の好きなチーム編成で、お楽しみください。
（広報担当者）

スーパーロボット大戦シリーズの戦闘システムだけを手軽に楽しめるGBソフトの登場だ。通信ケーブルを使って友だちと対戦やトレードをしたり、64GBパックを使って10月29日に発売される『スーパーロボット大戦64』とデータを交換したりすることもできるぞ。GBで誰にも負けない最強のキャラクターを育成して、N64でも大活躍させよう。リンクバトラーと接続することによってのみN64版に登場する隠れキャラクターや、逆にN64からGBにやってくる隠れキャラクターが存在するから両方のソフトを持って遊べば楽しさ倍増だ。舞台は『スーパーロボット大戦64』から1世紀半後の未来。ネットワーク網が発達し、かつて大戦で活躍した英雄たちを使ったネットゲーム"リンクバトル"が流行しているのだ。リンクバトルの覇者を目指せ！

Front Row

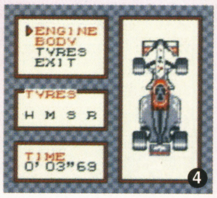
1999年10月1日 3,980円
キッド

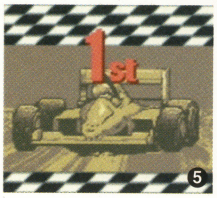
白熱のF-1バトルがGBで楽しめる！











❶コースコンディションはつねにチェックしよう。状況に応じてタイヤを変える必要があるぞ❷プレイヤーの選べるモードは3つある。世界16ヵ所のサーキットが選べるんだ。❸画面左下に故障マークが表示されたらすぐにピット・イン。❹ピットでは一刻を争う。落ち着いて修理するパーツを選ぼう。❺テクニックを駆使してトップを目指せ！



ここに注目！

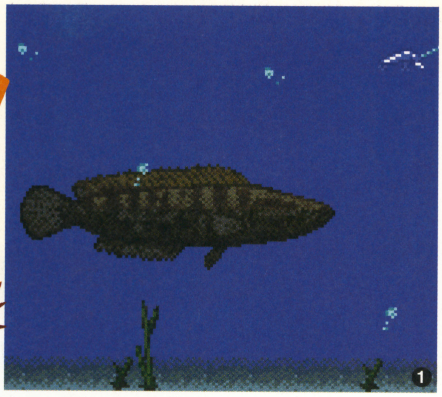
今年のF-1全16コースを再現し、さらに車のセッティングを細かく設定すること、通信対戦で熱く遊べることなど、本物さながらの白熱したバトルが楽しめます。
(開発担当者)

F-1レースがGBカラーで手軽に楽しめる『Front Row』。このゲームにはモナコや鈴鹿といった世界各地に実在する全16コースが登場する。まずは好きなコースを選んで自由に走行できる"フリープラクティス"モードで、エンジンやタイヤなどのセッティングやコースの特徴などを覚えよう。そして、慣れてきたらいよいよ"ワールドツアー"モードに挑戦だ。予選のタイムが決勝でのスタート順を決める。いいタイムを出せば決勝での戦いが有利になるぞ。逆に規定タイムをクリアーしなければ決勝に進出できなくなるので気を抜くな！ レース中に壁に衝突するとマシンが故障する場合があるぞ。そのときは迷わずピットインしてからレースを続けよう。上位でゴールしてポイントを稼ぎ、ワールドチャンピオンを目指すのだ!! 通信ケーブルを使い、友だちとの対戦レースを楽しむこともできるぞ。

スーパーリアルフィッシング

1999年10月8日
4,500円
ボトムアップ

カラーとブルブルのリアルな感動！











❶画面一杯に描かれた魚を釣りあげよう。❷キャスト画面も奥行きがあってリアル。❸ヘルプ機能を使えば釣りの知識も身につくぞ。❹魚をゲットだぜ！❺キミも幻の魚を釣れるかな？



ここに注目！

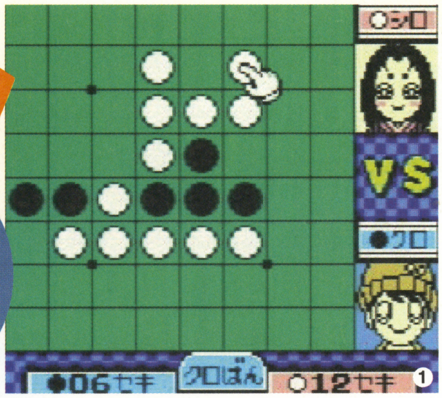
振動カートリッジによってGBに魚が実際に食らいついていると思うほど、リアルさが臨場感を与えるフィッシングゲームです。
(開発担当者)

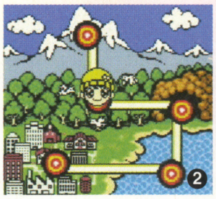
振動カートリッジならではのリアルな釣りゲームの登場だ。まるで本当に魚を釣っているような臨場感たっぷりの振動を楽しめるぞ。もちろんグラフィックもGBカラー専用だから魚の描写がとってもリアルだ。釣りのことがまったくわからない人でも、セレクトボタンひとつで用語解説を読むことができるから安心。ルアーの説明やタックルの説明もあるので実際のルアーフィッシングをするときにも役立つぞ。釣り場所も河川の渓流部、中流部、山上湖、平地湖、沼地、ダム湖と変化に富んでいる。また、指定された条件のなかで目標となる魚の種類と重量をクリアーしたり、時間内に決められた数を釣り上げるといったゲーム性の高いモードも用意されているぞ。"幻の魚"も合わせて全部で13種類の魚が登場。数あるルアーとタックルをうまく組み合わせて目当ての魚に戦いを挑もう！

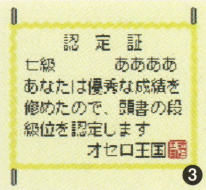
オセロ ミレニアム

キミのオセロの実力がわかる！

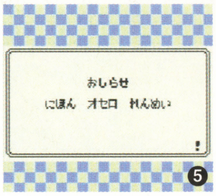
1999年10月8日 3,980円
ツクダオリジナル











❶うまくはさんで自分の石を増やそう。❷❸5つのステージの結果によって段級位が認定される。❹各キャラクターは強さに違いがある。❺日本オセロ連盟のお知らせも見られるぞ。



ここに注目！

オセロ段級位が取れちゃう『段級位アドベンチャーモード』に入ると、オセロ対戦だけではなく、"オセロカルトクイズ"、"オセロ次の一手"などいままでにないソフトです。(開発担当者)

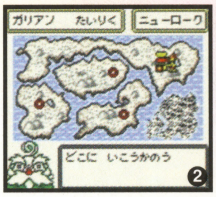
単純なルールで誰にも楽しめるオセロがGBで登場！　本ソフトはなんと言っても"段級位アドベンチャーモード"がおススメだ。このモードのステージ内で出題される"オセロカルトクイズ"、"オセロ次の一手"、"オセロ実践対戦"の総合した結果によって、段級位とパスワードが画面に表示。これを日本オセロ連盟に送付することで初段から5級までの正式な認定証が送付されるのだ。ゲームを楽しみつつ段級位が認定されるなんてお買い得だね。さらに"対戦モード"では、4段階のレベルが用意されたコンピューターと対戦ができる。自分に合った相手と勝負しよう。対戦後のリピート機能で棋譜の確認もできるから、打ち筋をじっくり研究して、つぎの勝負に役立てるのだ。1台のGBを使って友だちとの対戦もできるから、お互いの実力を高めていくのもいいかもね。

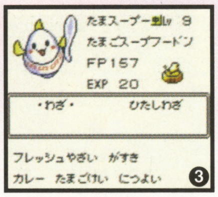
格闘料理伝説 ビストロレシピ～激闘★フードンバトル編～

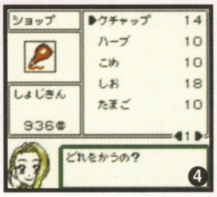
おいしそうな料理、どっちが強い!?

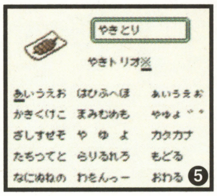
1999年10月8日 3,980円
バンプレスト











❶料理はそれぞれ必殺技を持っている。❷行きたい"たいりく"を選択して冒険を進行させる。❸和、洋、中、エスニックといろんなフードンがいるぞ。❹ショップでは必ずアイテムをチェック！❺できたフードンにお気に入りの名をつけよう。



ここに注目！

ゲームに登場するモンスターの中で、私のイチオシは、"だいふくん"です。このモンスターは、あるアイテムをトッピングすることで、不思議な変化をしますので、確かめてみてください。
(プロデューサー　三浦さん)

悪の料理人"ドン・クック"の世界征服を防ぐため、そしてさらわれた父を救い出すために修業中の料理人"ゼン"が世界を冒険するゲームが発売される。マップ上の行きたい場所を選択しつつ、そこにいる敵とお互いの料理のモンスター"フードン"どうしでバトルをくりひろげていくRPGなのだ。バトルはお互いのFP（体力）を個々の必殺技で奪っていくわけだが、アイテム食材を使うことでフードンのステータスの変化やFPの回復ができる。バトルのカギとなるこれらのアイテムはショップなどで購入しておこう。敵に勝つことでレシピを教わりつつ、フードンの仲間をどんどん増やして強大な敵と戦っていくのだ。また、通信ケーブルを使用することで友だちと1品対1品の"フードンバトル"もできる。お互いになかなか手に入らないフードンの交換も楽しいぞ。

V-RALLY

1999年10月14日
3,980円
スパイク

世界を巡るこれがラリーの醍醐味！



❶美麗なコースをラリーカーがひた走る。❷一瞬の油断でクラッシュ！　タイムロスは痛い。❸恐れず前のライバルカーをパスしていくべし。❹最初に好みのラリーカーを選ぼう。❺パスワードによっていつでも続きを始められる。



PRESENT see P.125

ここに注目！

いつでもどこでもWRC気分が味わえるっていうのはうれしいよね。小さいながらも、ちゃんとコースやクルマが再現されているところは感動しちゃうでしょ。
（宣伝担当　柴田さん）

実在のラリーさながらに世界10ヵ国40ものコースを、人気4車種のラリーカーで疾走するこのゲーム。ウリは“チャンピオンシップモード”だ。これは各国のコースを上位でゴールすることでポイントを稼ぎ、総合ポイント数によってチャンピオンを目指すというもの。天候によって路面コンディションが変わるので、気を抜くと即クラッシュして時間をロスしてしまうぞ。ほかのレーサーの走りを気に留めつつ冷静にコースを攻めていこう。もうひとつの“アーケードモード”は、最下位からスタートしてライバルカーを追い抜いていくもの。コース上の各チェックポイントを決められた時間内に通過しなければリタイアとなってしまう。最初は“EASY”レベルのコースしかアクセスできないが、これをクリアーすれば“MEDIUM”、さらには“HARD”と難関コースにもチャレンジできるぞ。

ディジャブI&II

1999年10月15日 3,980円
ケムコ

あのハードボイルドが甦る！



❶薬で眠らされ犯人に仕立てあげられてしまった“エース”。❷コマンドでつぎの行動を選択しよう。❸会話からヒントが得られることも。❹誤った行動を取ると、あっけなくゲームオーバー。❺マフィア、汚職刑事など登場するのは一筋縄ではいかないヤツらばかり。



PRESENT see P.125

ここに注目！

全世界で好評だったファミコンソフト『ディジャブ』のパワーアップ版です。今回のGB用にはファンが待ち望んだ幻のパートIIも追加、ボリュームのある“ハードボイルドアドベンチャー”です。
（開発担当者）

ファミコンで人気を博したアドベンチャーゲームがGBカラーになって帰ってきた。舞台は1941年のシカゴ。私立探偵の“エース・ハーディング”は、バーの経営者兼高利貸しだった友人を殺した疑いをかけられる。さらにその友人が持っていたはずの現金112,000ドルが行方不明となったため、金をめぐってマフィアからも命を狙われるのだった。シナリオは2部仕立てになっており、Iでは殺しのぬれ衣をはらすまで、IIではマフィアの悪だくみを暴くまでとなっている。ゲームは“しらべる”や“つかう”などのコマンドを使い物語を進めていくわけだが、状況をじっくりと観察、推理してこの事件の裏をさぐらなければ解決は難しい。また、行き詰まったら人と出会い情報収集することで、つぎにとるべき行動が見えてくるぞ。キミはこの悪夢のようなピンチを脱することができるのだろうか？

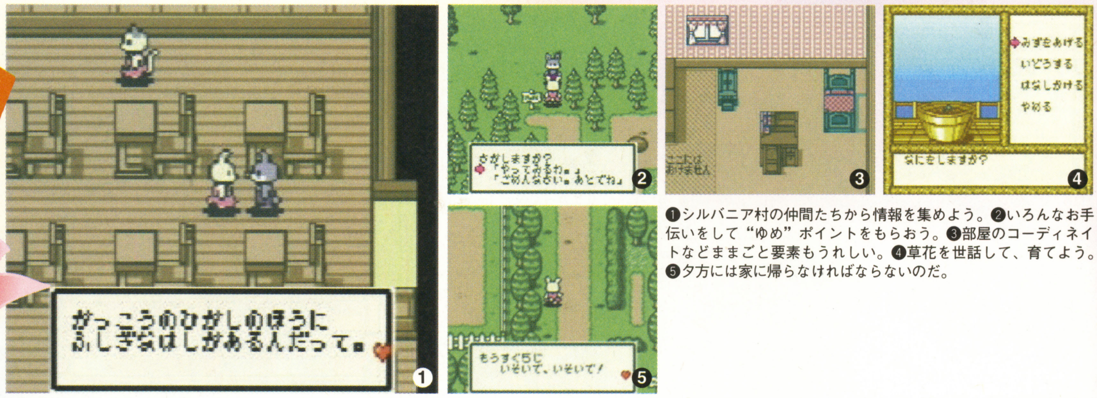


シルバニアファミリー~おとぎの国のペンダント~

かわいいウサギの女の子の冒険物語

1999年10月15日 3,980円
エポック社

株式会社エポック社



❶シルバニア村の仲間たちから情報を集めよう。❷いろんなお手伝いをして"ゆめ"ポイントをもらおう。❸部屋のコーディネイトなどままごと要素もうれしい。❹草花を世話して、育てよう。❺夕方には家に帰らなければならないのだ。



ここに注目！

疲れた体にこの一本。女の子も安心して遊べる癒し系ゲームです。リズムアクションや釣りなど、イベントも多彩！草花を育てたり、好きな家具を集めながら、メルヘンの世界を堪能してください。
(開発担当者)

メルヘンの世界が舞台の『シルバニアファミリー』。女の子に人気のトイシリーズがGBに登場するぞ。アイボリーウサギの女の子が、妖精の落としたペンダントを相手に届けてあげるため、"シルバニア村"を冒険する物語なのだ。村の仲間たちから頼まれた、お片づけやものの修理などをちゃんとやって"ゆめ"ポイントをためていこう。日も暮れて家に帰り眠りにつくと、夢の中で妖精が"ゆめ"ポイントの合計によって時間の流れを遅くしてくれるから、より遠くまで冒険できるようになるというわけ。また、ポイント数によって部屋を飾る家具ももらえるから、レイアウトする楽しみもあるのだ。冒険を重ねて妖精のいる"おとぎの国"へ行くための手がかりを集めていこう。通信ケーブルを使えば友だちと相性診断が、ポケットプリンタを使えば村の動物と撮った記念写真をシールにできるぞ。

はみだしN64&GB 『シルバニアファミリー』は今年で15周年。おもちゃ売り場だけでなく音楽CDも発売中なのだ。



ポケットGT

マニア納得のレースゲームなのだ！

1999年10月15日
3,980円
エム・ティー・オー



❶ブレーキランプも点灯するこのリアルさ。❷人気のクルマたち。どれを選ぼうか。❸GBカラー専用でレース風景も美しい。❹トップでゴール！ 各ラップタイムも出るぞ❺"タイムアタックモード"では、とにかくコースを攻めるのだ。



ここに注目！

カラーリングも変更可能な人気車種が32台！ コースも24種類マシンチューニングが可能！ リアルな挙動、細かなグラフィック！ 通信対戦もできる……あああっ全部書き切れない！
(広報担当 越塚さん)

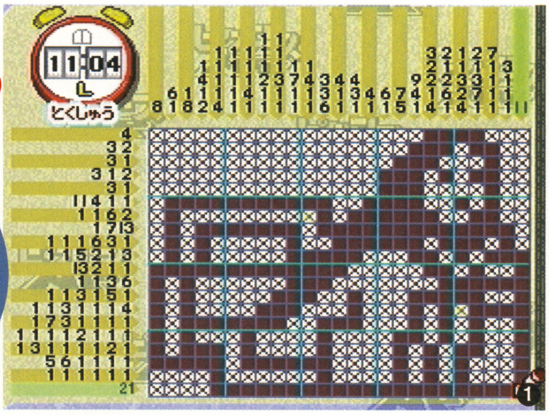
クルマ好きにはたまらない、こだわり派のレースゲーム『ポケットGT』。32もの人気車種、4色からのカラーリング、タイヤやマフラーなど14ものパーツなどがこまかく作り込まれている。レース中にクルマが大きく表示されるから、装着した各パーツの違いがハッキリわかるのだ。遊べるモードは全部で3つ。"GTパークモード"では4つのステージ全24コースをライバル車としのぎを削るのだ。最初から選べるステージはひとつだが勝つことによって、新たなコースに参戦できる。さらに、クルマの性能アップのためのチューニングパーツも手に入るから、よりアツい走りが楽しめるわけだ。"タイムアタックモード"では"GTパークモード"でチューニングしたクルマを使い、各コースのタイムレコードを塗り替えろ。通信ケーブルを使って友だちと対戦する"通信モード"など充実の内容だ。

はみだしN64&GB このソフトを店頭で購入すると、『ポケットGT』オリジナルネックピースをプレゼント！ 詳しくは店頭で聞いてね。

ピクロスNP Vol.4

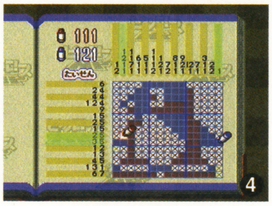
人気パズルの続編がまたまたお目見え！

1999年10月1日 2,000円
任天堂
Nintendo









❶マス目を塗りつぶして、隠された絵を見つけるのだ！❷各モードをクリアーすると賞状がもらえる。❸初心者は簡単な問題から始めよう。❹“対戦”モード。急ぎ過ぎてミスを重ねるとけっきょく負けてしまうぞ。

Fブロック = 2

Bブロック = 1



ここに注目！

ピクロスNPシリーズもついに第4弾となり、まさに中盤の山場といったところでしょう。まだピクロスはやったことがないという人も、ぜひとも書き替えてチャレンジ！
（広報室企画部　改元さん）

NPの人気定番ソフトとも言うべき『ピクロス』シリーズの最新作が登場だ！今回は任天堂ソフトのなかから『スターフォックス』のキャラクターたちが問題になっている。パズルを解くことで、おなじみ“フォックス・マクラウド”などのアニメーションが見られるご褒美もうれしい。ピクロス初心者から上級者まで3つの難易度にわかれたモードがあるから、今回から遊んでみたい人にも十分楽しめる作りなのだ。また、3つのモードをオールクリアーすると、おまけの“エクストラ”モードも用意されている、ぜひチャレンジしてみてくれ。さらには、ほかのプレイヤーと早解きを競う“対戦”モードやいっしょにパズルを解き進めていく“協力”モードもある。老若男女を問わず楽しめるゲームだから、家族の団らんにぜひオススメしたい1本だ！

はみだしN64&GB　10月中に『ピクロスNP Vol.4』を書き替えて特集問題を解くと、GBカラーなどが当たる懸賞に応募できるぞ。

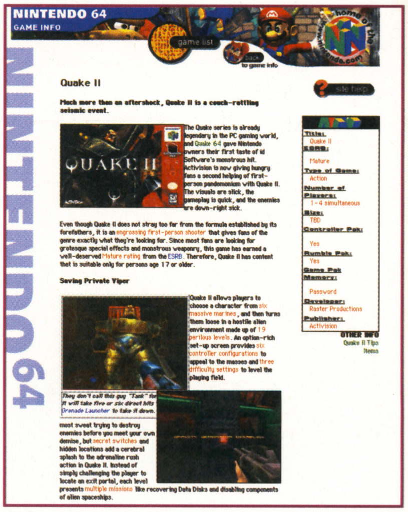
海外NINTENDOゲーム速報

『クェイクII』がN64でプレイできるのだ！

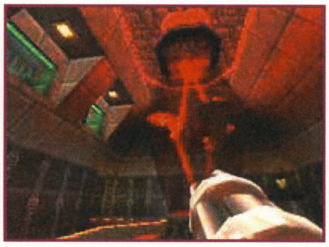
『クェイクII』というゲーム名を耳にして、“おおっ！”と反応する人は、かなりの洋ゲーマニアかネットワーカー。PCゲームの世界ではすでに伝説と化した『クェイク』シリーズは、ネットワークをつうじて全世界のプレイヤーとガンアクションが楽しめる画期的なものだった。3Dで表示される自分を取り巻く環境360度がバトルフィールドとなり、前後左右そして上下から迫り来る敵にす速く反応し弾を放たねばならない。

いまはまだネットワーカーの特権ともいうべきこのソフトが、なんとアメリカではN64ソフトとして発売されている。最初に『クェイク64』という『クェイクI』に相当するゲームが登場し、いままた『クェイクII』がリリースされた。メモリー拡張パックに対応することで、敵を照射するブラスターの閃光はすさまじいばかり。暗闇を切り裂くようにして、ターゲットに向かって一直線にビームがのびていく。

残念ながら、通信機能を持たないN64では、『クェイク』本来の魅力である通信対戦は実現していない。けれども、画面を4分割してのマルチプレイモードは通信対戦以上にプレイヤーを熱くしてくれる。4人それぞれが敵どうしになって戦うデスマッチから、チームを組んで競い合うデスタッグまで、ゲームのモードは多彩に用意されているのだ。日本でもPCを使ったネットワークゲームが盛り上がっているなか、その楽しさを満喫できるN64版の『クェイクII』が、日本の任天堂から発売される日を心待ちにしたい。











BACK ISSUE 64+



1999. 06 ／490yen

特集●任天堂1999　～今西氏インタビュー～
徹底解析●ポケモンスタジアム2／ポケモンスナップ／悪魔城ドラキュラ黙示録／実況パワフルプロ野球6／ポケモンピンボール／女神転生外伝ラストバイブルI・II／バーガーバーガーポケット　ほか
●'99年1月1日から4月21日までに発売されたN64、GB、などの全ソフトを紹介するMONTHLY SOFT FILE。ニンテンドウパワーのすべてがわかる、ニンテンドウパワープレイングマニュアルなどの連載陣も必見!



1999. 07 ／490yen

特集●徹底検証　ポケモン現象の秘密
緊急スクープ●任天堂が次世代機を発表!
徹底解析●ポケモンスタジアム2／ポケモンスナップ／実況パワフルプロ野球6／WIPEOUT64／ポケモンピンボール／女神転生外伝ラストバイブルI・II　ほか
●64DD期待のソフト、巨人のドシン1を手掛けた飯田和敏氏に聞いた64DD、ドシンとは?　そして、マリオゴルフ64や、バイオハザード2などの最新情報、ポケモンピンボールの開発チームのインビューも掲載。



1999. 08 ／550yen

特集●DOLPHIN　ハードウェア編
特報●64DD発売決定
徹底解析●マリオゴルフ64／オウガバトル64／ポケモンスタジアム2／バイオレンスキラー／ウィザードリィI・II・IIIほか
別冊付録●マリオゴルフ64　コースガイドブック1
●世界最大規模のゲームショー・E3のレポートや、いま話題のクリエイターが熱く語る巻頭クロストークもスタート。記念すべき第1回は、宮本茂氏VS.斉藤由多加氏だ!!



1999. 09 ／550yen

特集●DOLPHIN　ソフトウェア編
特報●ネットワークの機能を使った64DDの可能性!
徹底解析●オウガバトル64／マリオゴルフ64／スター・ウォーズ エピソード1 レーサー／電車でGO! 64／バイオレンスキラー／ファイアーエムブレム　ほか
別冊付録●マリオゴルフ64　コースガイドブック2
●スーパーロボット大戦64、実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2などの最新情報も掲載。夏休みゲーム絵日記も見逃せない!



1999. 10 ／550yen

特集●NINTENDO SPACE WORLD'99
徹底解析●オウガバトル64／実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2／電車でGO! 64／格闘伝承／ファイアーエムブレム／マリオゴルフGB
別冊付録●マリオゴルフ64　コースガイドブック3
●マリオゴルフの制作者、高橋兄弟のインタビューや、大好評巻頭クロストークは、糸井重里氏が遊びについて語ってくれた。さらに、ゲームボーイ版・ドラゴンクエストI・IIの情報と盛りだくさん。



1999. 11 ／490yen

特報●モバイル21&GBアドバンス
特報●GB用ソフト書き換えスタート!
徹底解析●オウガバトル64／実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2／爆裂無敵バンガイオー／スーパーロボット大戦リンクバトラー／ドラゴンクエストI・II　ほか
●任天堂のソフトが一挙に集まったNINTENDO SPACE WORLD'99のアフターレポート。お待ちかねの巻頭クロストーク(糸井重里氏)後半戦。さらに、ポケモン金銀やRPGツクールGBの新情報も必見!

0000. 00 ／000yen
特集●
解析●
●

0000. 00 ／000yen
特集●
解析●
●

0000. 00 ／000yen
特集●
解析●
●

●バックナンバーを手に入れる3つの方法●

●その1　本屋さんに注文する
●その2　アスキーイーシーに注文する
料金後払いにて、電話、FAXでのご注文ができます。FAXにてご注文されるかたは、住所、氏名・電話番号、お申し込み内容を記入のうえ、下記の番号までお送りください。お申し込み後、1週間前後でお届けします。
問い合わせ先　株式会社アスキーイーシー
TEL 03-5351-8202(AM10:00～PM5:00、土・日・祝除く)
FAX 03-5351-8201(24時間受付)
※ご注文された商品の合計金額が5,000円以上の場合は送料無料です。5,000円未満の場合は、一律送料400円がかかります。なお、お支払い方法は、振り込み用紙を商品とごいっしょにお送りしますので、郵便局から料金を振り込んでください。また、クレジットカード(アスキーカード、VISA、DC、マスター、JCB、NICOS、ダイナーズ)によるお支払いも可能です。
●その3　インターネットで注文する
下記のホームページからもご注文ができます。表示されたメッセージに従って、お申し込みください。送料やお支払い方法は電話、FAXと同じですが、お申し込み後のお届け日数をE-mailにてご連絡します。
http://www.arcs.ne.jp/direct/

From READERs

■アンケートはがきのおたより欄に書かれた、読者の意見や質問に担当編集者が答えるこのコーナー。アンケートはがきには切手を貼らなくてもOKなのでがんがん送ってくれ!!　本誌に対しての意見や要望以外に、各担当者への愛のメッセージなんかも待ってるぞ。

■子どもの頃、駄菓子は食べましたが「あんずボー」は知りませんでした。駄菓子のヒミツを読むと、懐かしい気持ちになります。今回のは食べたことないんですが。(石川県　久保 洋)
●わかりました!　来月から駄菓子のヒミツは久保さんが食べたことのある駄菓子を紹介するページとして新たにスタートします!　久保さん、よろしくお願いします!(三度のメシより駄菓子の編集者)

■GBの書き換えが始まるので、GB大特集やFCリメイク希望アンケートをやってほしい。(静岡県　柴崎和之)
●『ファミ通64+12月号』では、そんなあなたの要望にお答えしました。16ページを見たとたん、GBをプレイしたくなるはずです。(初代GBからGBカラーまで、計5台を所有している編集者)

■マリオゴルフ64　コースガイドブック3はとても役に立ち、その中のコースデータがよかったです。今回、初めて買ったけど次号も買いたいです。(大阪府　西田吉伸)
■マリオゴルフをやっていますが、なかなか奥が深いようですね。スコアをもっと減らせるようがんばってます。よいコツがあれば教えてください。(沖縄県　浅沼伸男)
●1打先が打ちやすくなる場所にボールを落としていくのが基本です。あと、漫然とではなく考えながらプレイするといいかと。(『マリオゴルフ64』担当編集者)

■アンケートハガキのゲーム以外の趣味・落語って……。いま流行ってるんですか?(東京都　千場邦雄)
●よく気づきましたね。落語はいま、ひっそりとブームが盛り上がりつつあります。アンケートの集計結果によっては落語のページを作ろうと企んでますが、まだ実現への道は遠そうです。(編集長　田原)

■質問なのですが、アンケートハガキの裏はペンで塗りつぶしてはだめなのでしょうか?(福島県　諏江俊也)
●表はペンでもOKですが、マークシートは堅い鉛筆やペンだと、機械が読み取れない場合があるため、柔らかい鉛筆で記入してください。2B、B、HBが好ましいかと思います。(マークシートマニアの編集者)

■64DDに興味が多いにあるので、どんどんとりあげてください。(鳥取県　桑本 実)
●とにかく大急ぎで26ページを見よう!!　あなたの知りたかったあんなことや、こんなことが載っているはずです。(『巨人のドシン』みたいな編集者)

■トライフォースタイムス好きです。あまりにも好きなので、週刊で読みたくなってきました。このコーナーだけでも週刊トライフォースタイムスとして発売してください。(神奈川県　中川 瞳)
●創刊号から掲載してきましたが、看板も古くなってきたので、今月をもってしばらく休刊することになりました。でも、きっと、復活しますから楽しみに待っていてくださいね!(T.T.編集部　リンク記者)

■10月号の『電車でGO! 64』の記事は、おいしかった。ウンチクが書いてあるのでけっこうよかった。(東京都　藤山敏雄)
■10月号の『電車でGO! 64』のおっさん最高。(岡山県　坂田悟郎)
●アミーゴ!　ファンレターありがとよ!　オレのセクシーなフェロモンにやられちゃったのかい?　ちなみに残りの5人はみんなオレのクローンっす。(ゴー☆タカハシ)

ファミ通64+ プラス Nintendo powered by ファミ通

STAFF on

発行人／編集人　浜村弘一
編集長　田原誠司
副編集長　宮川 隆
デスク　山本善宣
アートディレクター　村田順一
編集スタッフ　吉村順司／秋山誠／神保憲史／堤俊浩／プチワラ／篠原元貴／中野岳人／渡邉忍／永山洋輔／美谷広海／高島 朗
制作スタッフ　松井咲子／鑓田研次
ライティング
櫛田理子　ポケモン・シェルター 106
坂田克己　ゲームのハテナ 124
新城健一　巨人のドシン1 104
末岡大祐　ファイアーエムブレム 98
鈴木ドイツ　スーパーロボット大戦64 56
高畑正幸　ステーショナリーショーケース 68
超音速　GBドラゴンクエストI・II 70
チョップ　トライフォースタイムス 112
行谷則敏　特集　ゲームボーイの現在形と未来形 16
増田 厚　ウィザードリィ エンパイア 90／ウィズでござるよニンともカンとも 116
デザイナー
Art of Think Tank ゾララスト　泉 隆則　ニンテンドウパワープレイングマニュアル 48
Ash Graphics　ステーショナリーショーケースFormat 68／トライフォースタイムス 112／ゲームのハテナ Format 124
石川瑞生　牧場物語GB2 86
小池 光　MONTHLY SOFT FILE Format&Icon 126
diceKsaito　斉藤大助　スーパーロボット大戦64 56
プリグラフィックス　特集　ゲームボーイの現在形と未来形 16
ブルー　中村 治／大野有香　GBドラゴンクエストI・II 70／パウスポ 110／マリオゴルフ倶楽部 114
PROPELLER ART WORKS CO.,LTD. プロペラアートワークス　ポケットモンスター金・銀 28／ポケモン・シェルター 106
PEPPER SHOP ペッパーショップ　古賀 学　HOBBY ENGINE Format 64
マッハ55号　小西忠明　ウィザードリィ エンパイア 90
ライトグラフィックス　能登伸治　ウィズでござるよニンともカンとも 116
ララスー・プーポ・ラボ　ナカアラタ／伊藤ヒロコ　巨人のドシン1 104
Leeway STUDIO　岸本治恵　64++ 118
rocka graphica ロッカ・グラフィカ　真々田稔　ファイアーエムブレム 98
フォトグラフ　スタジオアトム
イラストレーター
秋山曜子　21世紀のおもちゃ 66
岡山奈津子　ウィザードリィ エンパイア 90
西小野ゆうこ　ゲームのハテナ 124
原健一郎　特集　ゲームボーイの現在形と未来形 16
姫野かげまる　NEXT ISSUE 138
モゲレフ・クリエイティブ・システムス　鵜沼安希雄　特集　ゲームボーイの現在形と未来形 16
制作進行　樽本義之／石倉夕里
広告　増形幸夫／原川朗広／安部寿一／幸 宏樹／高橋利恵／田山麻子
雑誌営業　後藤剛／酒井朋喜／堂前秀隆
製作購買　青木孝道
協力　任天堂株式会社

NEXT ISSUE

ファミ通64+ 1月号

アスキー
1999年11月20日発売
特別定価550円（税込み）



1月号が発売される翌日は『ポケモン金・銀』の発売日。そこで、プレイしながら攻略本を完成させるワークブック形式の別冊付録をつけるぞ。特集は64DDの発売直前レポート。『スーパーロボット大戦64』、『カスタムロボ』の解析や、『巨人のドシン1』、『スターツインズ』の最新ゲーム情報、さらに謎の新作ソフトのスクープがあるかも。

1月号は 11月20日(土)発売　特別定価 550円

ファミ通64+アンケートはがきの書きかた

アンケートはがきの表の部分には、ファミ通64+へのご意見、ご希望などを書いてください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の⊂⊃を、濃い鉛筆でぬりつぶしてください。⊂⊃からはみ出したり薄かったりすると、機械が読みとれない場合があります。はがきが折れ曲がっていたり汚れていたりしても読みとれなくなりますので、ご注意ください。また、マークシート以外の部分はペンなどで記入していただいてもけっこうです。

●マークシート記入例

良い例　悪い例

ファミ通64+ 12月号のアンケートにお答えください

1. ファミ通64+の12月号でおもしろかった記事はどれですか？下記の中から選んでください（いくつでも）。
2. 逆につまらなかった記事はどれですか？下記の中から選んでください（いくつでも）。

1	64+ MONTHLY SOFT DATA	18	HOBBY ENGINE
2	あそぶのうみそ・遠藤雅伸	19	21世紀のおもちゃ
3	特集　ゲームボーイの現在形と未来形	20	ステーショナリー・ショーケース
4	64DD・ランドネットの全貌が判明！	21	徹底解析　GBドラゴンクエストI・II
5	ポケットモンスター金・銀	22	徹底解析　牧場物語GB2
6	スターツインズ	23	徹底解析 ウィザードリィ エンパイア
7	カスタムロボ	24	徹底解析　ファイアーエムブレム トラキア776
8	悪魔城ドラキュラ黙示録外伝	25	巨人のドシン1
9	バイオハザード2	26	ポケモン☆シェルター
10	ゼルダの伝説　外伝	27	パワスポ
11	ゼルダの伝説　ふしぎな木の実	28	トライフォースタイムス
12	マリオパーティ2	29	マリオゴルフ倶楽部
13	ドンキーコング64	30	WIZでござるよニンともカンとも
14	ダビスタ牧場	31	64++　F-1 WORLD GRAND PRIX
15	バーチャルプロレス2～王道継承～	32	読者ページ
16	ニンテンドウパワープレイングマニュアル	33	ゲームのハテナ
17	徹底解析　スーパーロボット大戦64	34	MONTHLY SOFT FILE

郵便はがき

料金受取人払

代々木局承認

5429

差出有効期限
平成13年
3月31日まで
郵便切手は
いりません

151-8720

（受取人）
東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー

ファミ通NP編集部

ファミ通64+ 12月号係

フリガナ		生年月日	性別	年齢
お名前		19　年　月　日	男・女	歳
ご住所	□□□-□□□□　都道府県			
☎（　　）　－		希望するプレゼント番号（p125）		

本書に対するご意見・ご感想

ファミ通64+12月号アンケート　エンピツで記入して下さい

1 おもしろかった記事
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34

2 つまらなかった記事
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34

3 学年・職業
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

4 持っているゲーム機
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

5 N64ゲームの購入数
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

6 GBゲームの購入数
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

7 1ヵ月のおこづかい
1 2 3 4 5 6 7 8

8 ゲームにかけるお金
1 2 3 4 5 6 7 8

9 趣味にかけるお金
1 2 3 4 5 6 7 8

10 購読している雑誌
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

11 ゲーム以外の趣味
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

12 NPの書き換え
1 2 3 4

13 NP書き換え希望のゲーム

GB		SFC	

14 期待の新作ゲーム

---

3 学校・学年、または職業を教えてください（ひとつだけ）。
1.小学校1年以下 2.小学校2年 3.小学校3年 4.小学校4年 5.小学校5年 6.小学校6年 7.中学1年 8.中学2年 9.中学3年 10.高校1年 11.高校2年 12.高校3年 13.浪人生 14.大学・短大生 15.専門学校生 16.会社員 17.自営業 18.専業主婦 19.フリーター 20.その他

4 あなたが持っているゲーム機を教えてください（いくつでも）。
1.ニンテンドウ64 2.ゲームボーイカラー 3.ゲームボーイライト 4.ゲームボーイポケット 5.ゲームボーイ 6.スーパーファミコン 7.ファミコン 8.プレイステーション 9.ポケットステーション 10.セガサターン 11.ドリームキャスト 12.ビジュアルメモリ 13.ワンダースワン 14.ネオジオ 15.ネオジオポケット 16.ネオジオポケットカラー

5 あなたがこの1年間に買ったN64のゲームは何本ですか？
1.なし 2.1本 3.2本 4.3本 5.4本 6.5本 7.6本 8.7本 9.8本 10.9本 11.10本以上

6 同じく、この1年間に買ったゲームボーイのゲームは何本ですか？
1.なし 2.1本 3.2本 4.3本 5.4本 6.5本 7.6本 8.7本 9.8本 10.9本 11.10本以上

7 あなたの1ヵ月のおこづかいはいくらくらいですか？
1.500円以下 2.～1000円 3.～2000円 4.～3000円 5.～5000円 6.～10000円 7.～20000円 8.20001円以上

8 おこづかいのうち、ゲームにかけるお金はいくらくらいですか？
1.500円以下 2.～1000円 3.～2000円 4.～3000円 5.～5000円 6.～10000円 7.～20000円 8.20001円以上

9 ゲーム以外の趣味や遊びにかけるお金はいくらくらいですか？
1.500円以下 2.～1000円 3.～2000円 4.～3000円 5.～5000円 6.～10000円 7.～20000円 8.20001円以上

10 あなたがいつも読んでいる雑誌を教えてください(いくつでも)。
1.週刊ファミ通 2.月刊ファミ通ブロス 3.ファミ通PS 4. ファミ通DC 5.ファミ通Wave 6.その他のPS誌 7.その他のDC誌 8.Vジャンプ 9.電撃NINTENDO64 10.The 64 DREAM 11.ニンテンドウスタジアム 12.週刊少年ジャンプ 13.週刊少年マガジン 14.週刊少年サンデー 15.コロコロコミック 16.コミックボンボン

11 ゲーム以外の趣味や興味のあることを教えてください（いくつでも）。
1.スポーツ 2.スポーツ観戦 3.釣り 4.プラモデル・模型 5.カラオケ 6.CD鑑賞 7.アニメ全般 8.映画鑑賞 9.ビデオ鑑賞 10.トレーディングカードゲーム 11.読書 12.パソコン 13.落語 14.その他

12 あなたはニンテンドウパワーの書き換えシステムを利用したことがありますか？
1.ない 2.1回だけ 3.2回以上 4.システムをしらなかった

13 ゲームボーイ、スーパーファミコンのなかで、ニンテンドウパワーの書き換えに入れて欲しいゲームを教えてください。

14 ニンテンドウ64、ゲームボーイ、ニンテンドウパワー、64DD、ドルフィンなどのゲーム機で、発売してほしいソフトを教えてください。（3つまで）

ご協力ありがとうございました。

GAME BOY COLOR

必勝ガイドが送るこの1本「データの王様」ついに登場!!



たいへんよくできました

たいへんよくできました

パチンコ必勝ツール

パチンコ必勝ガイド データの王様


＋

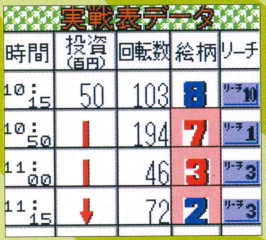
＝


あの『パチンコ必勝ガイド』から携帯用パチンコ必勝ツールが遂に登場！ 今まで面倒だったパチンコプレイ中のデータ取りが簡単にすぐその場で行え、攻略に即活用できます！ 業界初の新システム※『パチコード』も搭載！ パチンコ情報収集が生まれ変わります！



※新システム『パチコードとは』?
パチンコ実機のデータをコード化!! 必勝ガイドに掲載される「パチコード」を入力すると、あらゆる実機の基本仕様はもちろん、必勝ガイドでお馴染みのボーダーラインやその他の詳細なデータがバッチリ表示 !パチコードを使えば、お好きな機種のデータを簡単に入力できるぞ！

99年12月発売予定
予価4,980円（税別）



データベースモード
必勝ガイドでお馴染みの「実戦データ」から「シマデータ」までパチンコ攻略のお手伝い！



ストーリーモード
パチンコ界に伝わる伝説の秘宝を探し求めて、全国を旅打だ！



パチンコゲームモード
あの最新機種のパチンコゲームを搭載してるので、いつでもどこでもパチンコ三昧！

画面は開発中のものです。　ゲームボーイは任天堂の登録商標です。　ゲームボーイ & カラー共通カートリッジ

「パチンコ必勝ガイド データの王様」発売記念
パチンコ必勝ガイド杯 パチンコ大会開催！！！

「パチンコ必勝ガイド　データの王様」の発売を記念して、パチンコ大会を開催します。大会にはパチンコ必勝ガイドの末井編集局長や大崎一万発をはじめ有名タレントが多数参加予定。あなたの挑戦を待ってます。

- ●参加方法：ソフト同梱のアンケートハガキに必要事項を明記の上お送り下さい。厳正なる抽選の結果、当選者のみこちらからご連絡致します。
- ●応募締切日：2000年1月31日（当日消印有効）
- ●賞品：優勝者 海外旅行 その他豪華賞品用意 参加者全員に㊙賞品あり。
- ●詳細は下記ホームページをご覧下さい。電話でのお問い合わせは受け付けておりません。

BOSSコミュニケーションズ株式会社
〒164-0001 東京都中野区中野2-19-2中野第1 OSビル



月刊ファミ通64+(プラス) 【1999.12 10/21発売号】
ファミ通64+ ロクヨン+プラス
●平成11年12月1日発行(毎月1回1日発行) ●第1巻 第6号 通巻6号
●発行所 株式会社アスキー ●発行人/編集人 浜村弘一
●〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 Tel.03-5351-8111(大代表)
Nintendo powered by ファミ通
定価 490円 本体467円
T1107855120491
PRINTED IN JAPAN 大日本印刷 ©ASCII 1999 雑誌 07855-12

月刊ファミ通64+(プラス)
【1999.12 10/21発売号】

ファミ通64+ ロクヨン+プラス

●ゲームボーイアドバンス&64DD
●『ポケモン金・銀』発売直前情報

ASCII